CZYTASZ I GRASZ! GRASZ! GRASZ!

CYBER MYCHA

12/07

INDEKS 357766
GRUDZIEŃ 2007

Tylko: 9,99 zł cena w tym 7% vat

DVD

TRZY PEŁNE WERSJE GIER



HIT!

cRPG
SACRED PLUS <PL>



WYŚCIGOWA
BMW M3 CHALLENGE



PREMIERA W POLSCE!

EKONOMICZNA
WYŚCIG PO OBRAZY MISTRZÓW <PL>



2 DEMA!

NFS: PROSTREET
SEGA RALLY

EXTRA: 7 mini gier • zwiastuny: Unreal Tournament 3, Spider-Man: Friend or Foe, Kurs: Wyspa Skarbów • poradnik: Sacred Plus • instrukcje •



NEED FOR SPEED: ProStreet

Nie wykręcisz się od gry!

W NUMERZE:

HITY!

NEVERWINTER NIGHTS 2: Maska Zdrajcy
HEROES OF MIGHT & MAGIC: Dzikie Hordy
AGE OF EMPIRES III: The Asian Dynasties

TRIKI do ENEMY TERRITORY: Quake Wars i nie tylko!

30 nagród do wzięcia!

NOWY KOMIKS!



▼ TUTAJ POWINNA ZNAJDOWAĆ SIĘ PŁYTA DVD

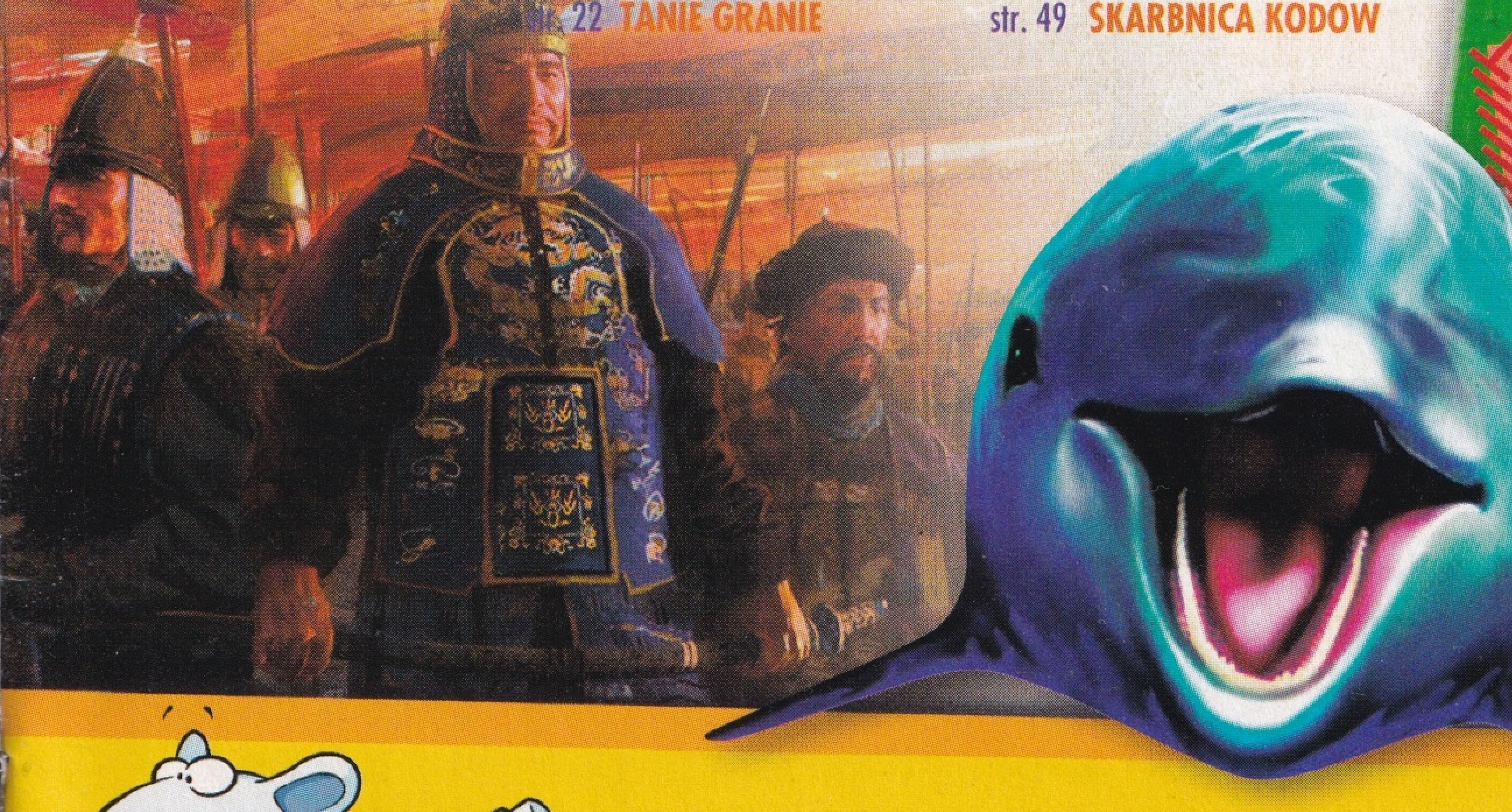
ISSN 1640-307X
12


Lemony Snicket
SERIA NIEFORTUNNYCH ZDARZEŃ
SERIA NIEFORTUNNYCH ZDARZEŃ
Lemony Snicket
KSIĘGA TRZYNASTA
Koniec końców
To już ostatnia 13 księga!
Czy koniec końców jest na pewno końcem, czy może początkiem końca?
Przykry początek
Gabinet gadów
Ogromne okno
Tartak tortur
Akademia antypatii
Winda widmo
Wredna wioska
Szkodliwy szpital
Krwiożerczy karnawał
Zjezdne zbocze
Groźna grota
Przedostatnia pułapka
LEMONY SNICKET: NIEAUTORYZOWANA AUTOBIOGRAFIA
ZAPRASZAMY NA
www.niefortunne.pl

Gry

Różne

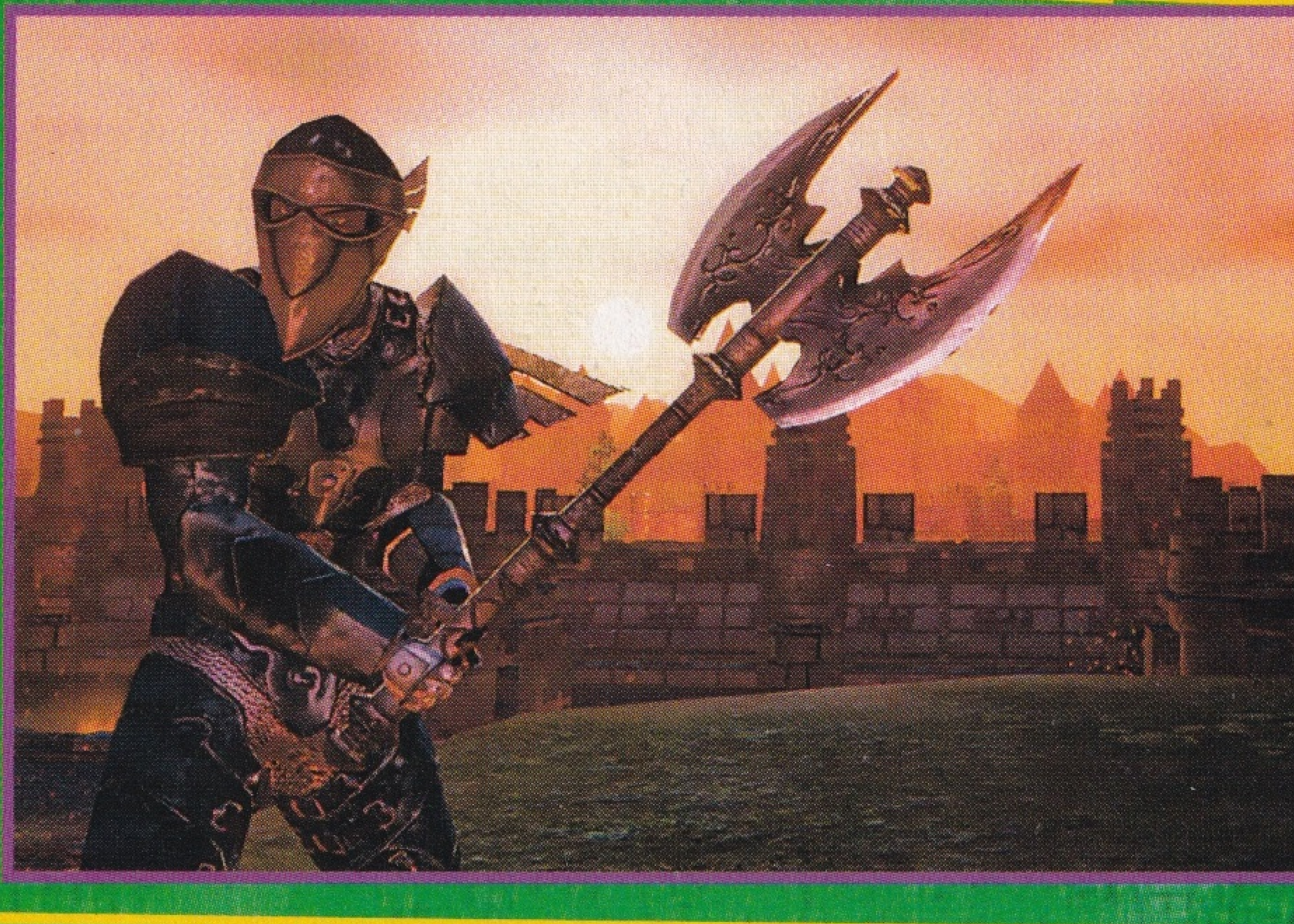




NEED FOR SPEED PROSTREET str. 12

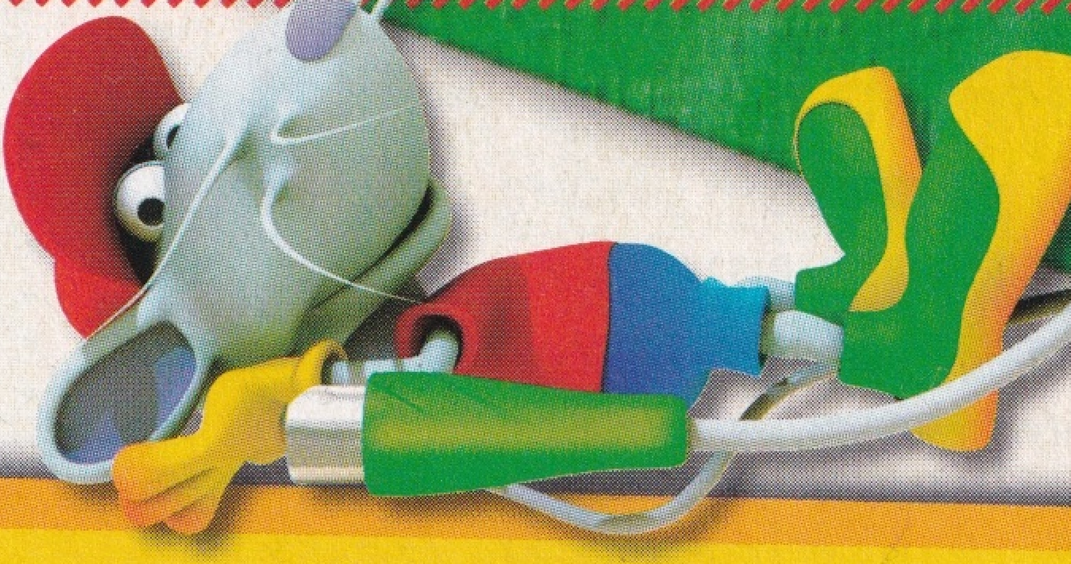


NEVERWINTER NIGHTS 2: MASKA ZDRAJCY str. 42



HEJ!

Jak święta to święta. CD, ekhm... DVD tak napakowany, że ciężko będzie wszystko przejść. Do czytania i grania... marsz!

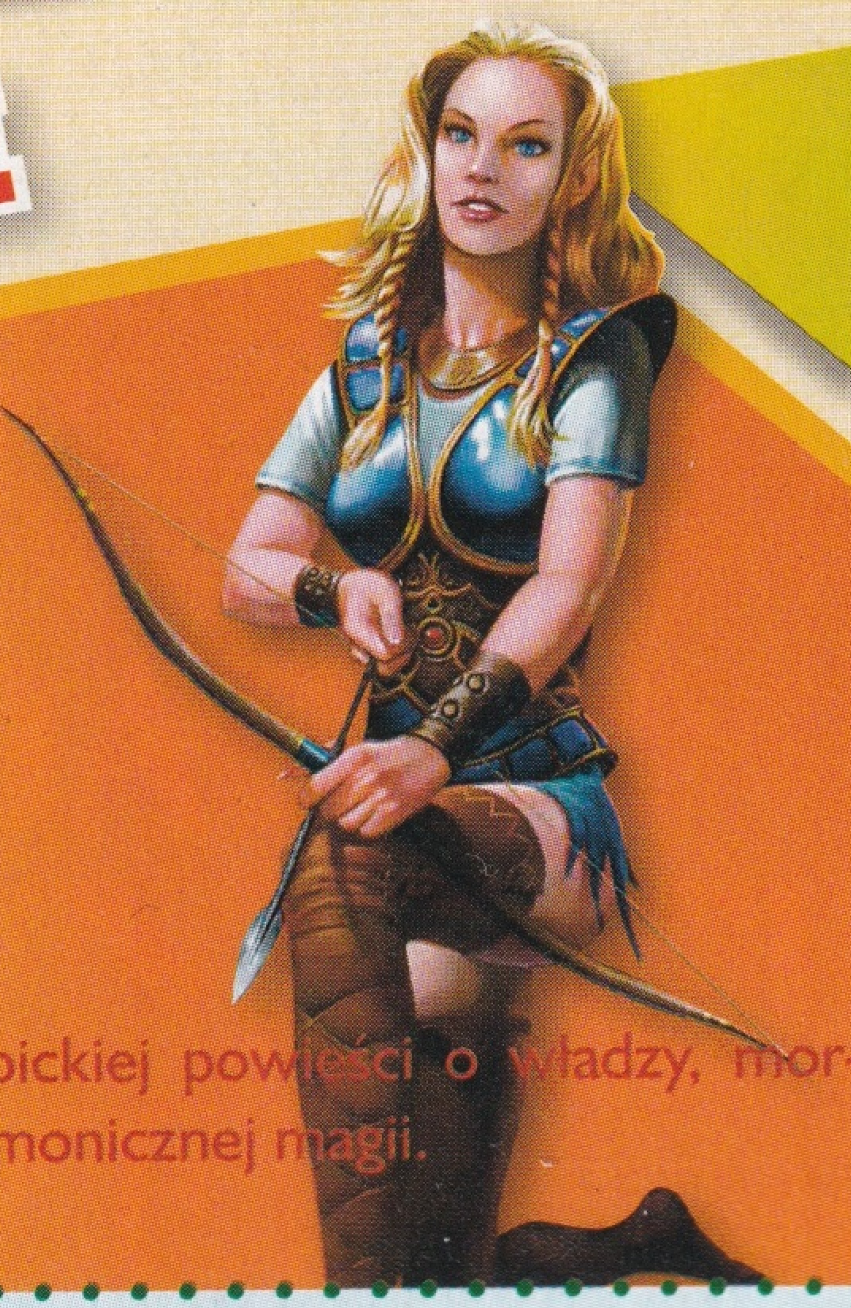


Renesans sztuk walki



© Żukowski / [illegible] / Reputakowski 2007

PEŁNE WERSJE





SACRED Plus (PL)

Wydawać by się mogło, iż potężny książę Shaddar - potomek znienawidzonego Morgasta I, który niegdyś pogrążył całą krainę w morzu krwi swych niewinnych ofiar, wygnany na Pustynie Południa zginął, a wieść o nim przepadła na stulecia. Jednak i tak po dziś dzień Orki, Gobliny i Mroczne Elfy nie ważą się wypowiadać na głos imienia Podróżnika Wymiaru Cieni. Tymczasem podły czarnoksiężnik żyje. Przywołał demona Sakkary, władcę dusz nieumarłych, ożywiając tym samym zakazany kult Sakkary. Sacred Plus to fantastyczna gra RPG, w której stajemy przed szamsą ocalenia Ankarii, w epickiej powieści o władzy, morderstwie i demonicznej magii.

Sterowanie

Klawisz	Funkcja
LPM + Ctrl	zatrzymanie się i atak
Shift + LPM	chód / zejście z konia
Shift + LPM	upuszczenie przedmiotu
I	otwórz okno ekwipunku
F	otwórz okno specjalnych umiejętności / sztuk walki / magii
C	otwórz okno układów
L	otwórz dziennik
M	pokaż mapę świata
O	opcje
S	menu zapisu gry
F8	szybkie wczytanie
F9	szybki zapis
P	pauza
H	ekran pomocy
Ctrl + B	zrzut ekranu
Spac.	wypij miksturę leczenia
Q	wypij miksturę śmierci nieumarłych
W	wypij miksturę mentora
E	wypij miksturę surowicy
R	wypij miksturę koncentracji
Tab	pokaż minimapę
A	zbierz wszystkie widoczne przedmioty

MINIMALNE WYMAGANIA

Windows 98, procesor 800 MHz, 256 MB RAM, karta graficzna 3D 16MB, 2 GB wolnego miejsca na dysku twardym, DirectX 9.0c

BMW M3 Challenge



Oficjalna gra promująca najnowszy model BMW M3 Coupe. W grze pokierujemy oczywiście szczegółowo odwzorowanym odpowiednikiem tej cudownej bryki. Piękna grafika, wyśrubowany realizm i wiele możliwości ustawień czynią z BMW M3 Challenge grę najwyższej klasy. Wirtualnym placem zabawy będzie rzecz jasna miejsce, w którym zrodził się ten wóz - tor wyścigowy. Gdyby tylko nie te wymagania...

Sterowanie - mysz

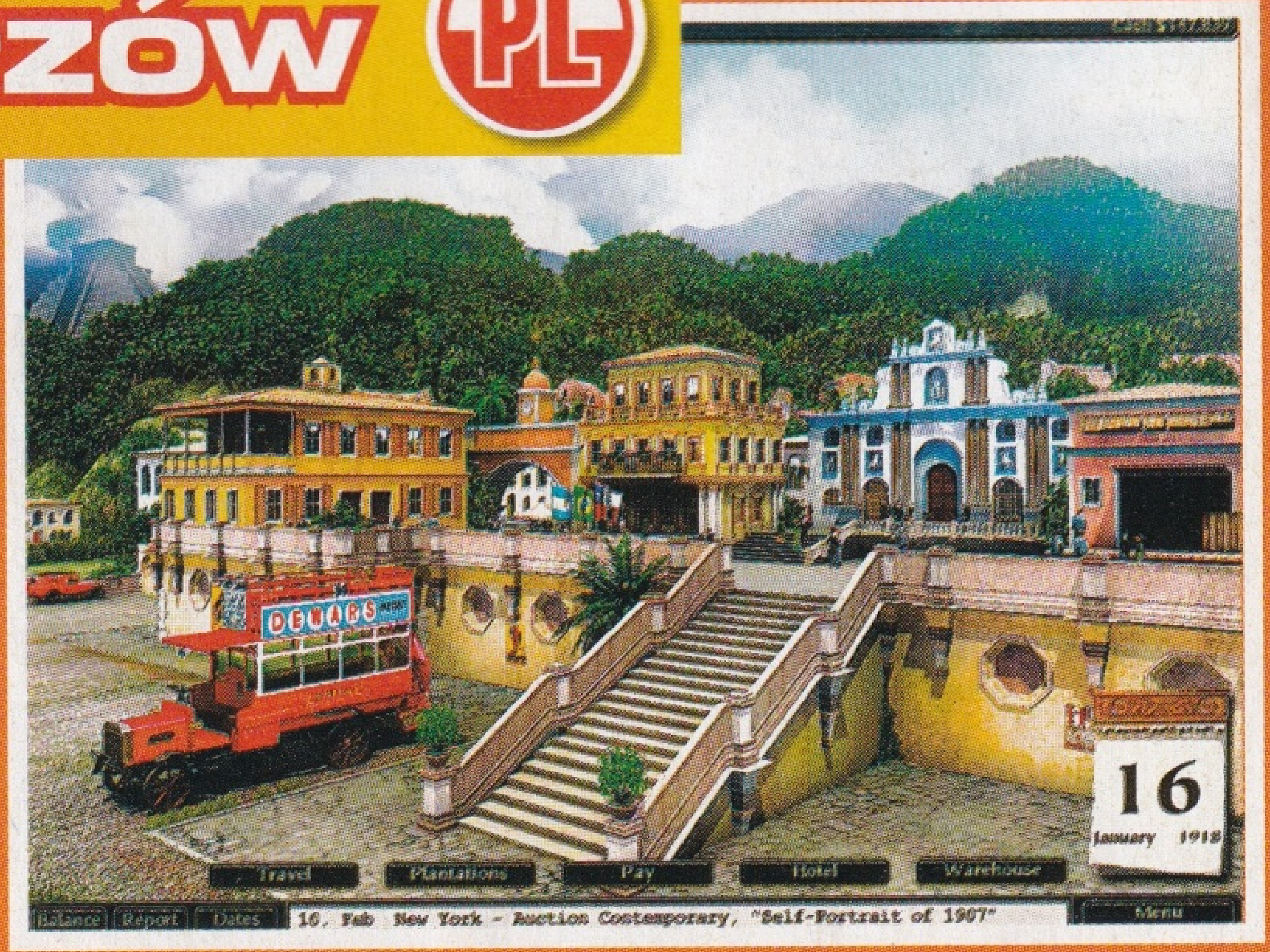
Klawisz	Funkcja
A / Z	gaz / hamulec
,	w lewo
.	w prawo
lewy Alt	wyższy bieg
prawy Alt	niższy bieg
lewy Shift	widok kierowcy
E	przywrócenie na tor

MINIMALNE WYMAGANIA

Windows XP, procesor 1800 MHz, 512 MB RAM, karta graficzna 3D 64 MB, 500 MB wolnego miejsca na dysku twardym, DirectX 9.0c

Wyścig po obrazy mistrzów (PL)

Berlin, rok 1918. Miłośnik dzieł sztuki i bogaty kolekcjoner obrazów zostaje okradziony. Do swego gabinetu wzywa najbliższe mu osoby, by przekazać porażające wieści. Obrazy z pewnością wkrótce pojawią się na aukcjach całego świata. Ten, kto odkupi największą ilość malowideł Wuja Waltera, otrzyma całą kolekcję na własność. Zadanie nie jest jednak proste. Aby zyskać fundusze na licytacje, trzeba najpierw rozkręcić własny biznes. Druga trudność to skuteczne rozpoznanie oryginału. Jeden nieprzemyślany zakup i możemy pakować torby!



MINIMALNE WYMAGANIA

Windows 98, procesor 700 MHz, 128 MB RAM, karta graficzna 32 MB, 600 MB wolnego miejsca na dysku twardym, DirectX 8

Sterowanie - mysz

POMOC TECHNICZNA: (0-52) 371-61-43, e-mail: pomoc@cybermycha.pl, poniedziałek-piątek 11.00-17.00!

DEMA MINIGRY





NFS PRO STREET

Demo pozwala spróbować swoich sił w trybach Grip i Speed Challenge, testując takie wozy, jak Nissan GT-R Proto oraz BMW M3 E92, a także podziwiając widoki towarzyszące jeździe po trasie A-43-Interloop czy autostradzie położonej na pustyni Nevada. Uwaga: po uruchomieniu instalatora, należy zmienić folder docelowy instalacji.

MINIMALNE WYMAGANIA

Windows XP, procesor 2.8 GHz, 512 MB RAM, karta graficzna 3 D 128 MB, 1.4 GB wolnego miejsca na dysku twardym, DirectX 9.0c

Sterowanie:

- ⇦ / ⇨ - skręcanie
- ⇧ / ⇩ - gaz / hamulec
- N - dopalacz nitro
- B - obrót w tył
- lewy Shift / Ctrl - zmiana biegów
- C - zmiana kamery
- R - reset

SEGA RALLY

Sega Rally to kompletnie nowa odsłona legendarnego tytułu SEGA, łącząca najlepsze rozwiązania w tej klasie. Poczuj czym jest prędkość i adrenalina, ścigaj się po drogach, bezdrożach samemu lub w sieci. Zobacz, co oferuje najnowsza generacja grafiki, zmieniająca twój komputer w najszybsze i najlepsze samochody. Efekty zapierają dech w piersiach.

UWAGA: Przy pierwszej instalacji, program instalacyjny konfiguruje platformę .NET. Możne to potrwać kilka minut.

MINIMALNE WYMAGANIA

Windows XP, procesor 2.0 GHz, 1 GB RAM, karta graficzna 3D 128 MB, 1.2 GB wolnego miejsca na dysku twardym, DirectX 9.0c

Sterowanie:

- A / Z - gaz / hamulec
- , - w lewo
- . - w prawo
- S - wyższy bieg
- X - niższy bieg
- lewy Ctrl - kamera
- Spac. - hamulec ręczny

Poradnik:
- Sacred Plus

Instrukcje:
- Sacred Plus
- Wyścig po obrazy mistrzów
- Mapa świata Ankarii
- Tablica dekoderów

Zwiastuny:
- Unreal Tournament 35

- Kurs: Wyspa skarbów
- Spider-Man Friend or Foe

Użytki:
- Adobe Reader 5.05
- Adobe Reader 6.02
- DirectX 9.0c
- Windows Media 9

LISTA LAUREATÓW

MINIGRY

PIRATES

Czy marzyłeś kiedyś o tym, by być prawdziwym Wilkiem Morskim, postrachem Siedmiu Mórz? W tej grze staniesz przed szansą zatopienia jak największej ilości wrogich okrętów. Broń i rozwijaj swoją fortecę, zarabiaj złoto i nie daj się przechytrzyć.

NAVAL STRIKE

Pomiędzy błękitnym niebem, a lazurowym morzem, pomiędzy bombowcami, a działami przeciwlotniczymi, toczy się wielka bitwa. Rozpoznanie lotnicze złożyło meldunek o podejrzanym transporcie morskim. Musimy zniszczyć transportowce i zapanować nad szlakiem.

DEADLY STARS

Klasyczny kosmiczny shooter w ciekawej oprawie graficznej. Siadamy za sterami bojowej rakiety, by dokopać wrogowi, przedrzeć się przez jego strefę i poinformować imperium o rodzącej się rebelii.

ALIEN WARS

Prosta dwuwymiarowa kosmiczna strzelanka. Obsługa gry za pomocą myszy.

FISHTALES

W podwodnym świecie istnieje prawdziwa rywalizacja o przetrwanie. Wygrywa większy i silniejszy. Nasze zadanie to nałapać jak największą ilość mniejszych ryb i nie dać się przy okazji schrupać przez ryby większe.

SCARABALL

Zręcznościowo-logiczny klon słynnego na całym świecie Arkanoida. Wiele ciekawych bonusów i power-upów do zebrania. Sterowanie za pomocą myszy.

KGB HUNTER

Wciągająca gra zręcznościowa, w której gnając przez zakorkowane miasto, likwidujemy wrogie pojazdy. W całość podobno zamieszane jest KGB, ale oficjalnie nic nam o tym nie wiadomo :) Sterowanie za pomocą myszy.

UWAGA

POMOC TECHNICZNA!

INFOLINIA DLA GRACZY (0-52) 371-61-43 !

DZWOŃ OD PONIEDZIAŁKU DO PIĄTKU, W GODZINACH 11.00-17.00!

Poczta elektroniczna: pomoc@cybermycha.pl

- Redakcja CyberMychy nie gwarantuje, że pełne wersje gier i dema zamieszczone na płytach będą działały na KAŻDYM komputerze (sprzęcie o każdej konfiguracji użytkownika)!
- Z wszelkimi problemami i pytaniami dotyczącymi płyty dołączonej do magazynu, gier, dem i dodatków na nich zamieszczonych PROSIMY DZWONIĆ POD NUMER: (0-52) 371-61-43. INFOLINIA CZYNNA JEST OD PONIEDZIAŁKU DO PIĄTKU, W GODZINACH 11.00-17.00!
- W sprawie reklamacji prosimy dzwonić pod wyżej wymieniony numer infolinii. Reklamacji i wymianie podlegają wyłącznie płyty wadliwe.
- W celu wykrycia na płycie ewentualnych wad, należy skopiować całą jej zawartość na dysk swojego komputera. Gdy procedura ta przebiega bez zakłóceń - płyta nie ma wad technicznych!
- Jeśli po sprawdzeniu wcześniej opisaną metodą kopiowania zawartości płyty na dysk twardy okaże się, że płyta ma wady techniczne, prosimy o wysłanie DVD na adres Redakcji (CyberMycha, ul. Przyjazna 13, 85-858 Bydgoszcz 43, skr. poczt. 74), z dopiskiem REKLAMACJA. Po ponownym sprawdzeniu płyty, odeślemy egzemplarz bez wad ukrytych.
- Płyta DVD dołączona do CyberMychy 12/2007 została przetestowane programem antywirusowym Norton Antywirus 2005 (baza wirusów z dnia 16.11.2007).

SACRED

ZACZYNAMY

EKRAN TYTUŁOWY



Nowa Kampania - rozpoczyna nową grę, nowym bohaterem. Przenosi nas do menu nowej kampanii.

Opcje - tutaj ustawimy wszelkie parametry gry.

Wczytaj grę - przenosi nas do wcześniej zapisanych gier.

Wyjście - opuść rozgrywkę.

Dodatki - uruchamia sekwencję filmową intro gry lub pokazuje informację o autorach Sacred.

EKRAN WYBORU BOHATERA



Po rozpoczęciu nowej kampanii, przeniesieni zostaniemy do menu wyboru postaci. Decyzja ma kluczowy wpływ na całą rozgrywkę. Każdy bohater rozpoczyna w innym miejscu świata Ankarii. Poza tym, każdego cechują inne możliwości i umiejętności, co w efekcie daje diametralnie różne ścieżki rozgrywki dla każdego bohatera.

Aby wybrać postać, klikamy na jej wizerunku. W polu poniżej możemy wpisać imię naszego gracza. Więcej o poszczególnych bohaterach w dalszej części poradnika.

WSKAZÓWKI DO GRY



Zbieranie przedmiotów

Skrzynie, półki z książkami, beczki i inne obiekty, które podświetlają się po najechaniu na nie kursorem myszy, mogą zostać przeszukane poprzez naciśnięcie lewego przycisku myszy. Czasami można odkryć istotne przedmioty. Pokonani wrogowie również mogą coś upuścić. Warto przeszukiwać wszystkie zakamarki.

Aby podnieść przedmiot, należy kliknąć na nim lewym przyciskiem myszy. Można też użyć funkcji „weź wszystko", wciskając klawisz A. Przytrzymanie klawisza ALT wyświetli informacje o aktualnie leżących wokół przedmiotach.

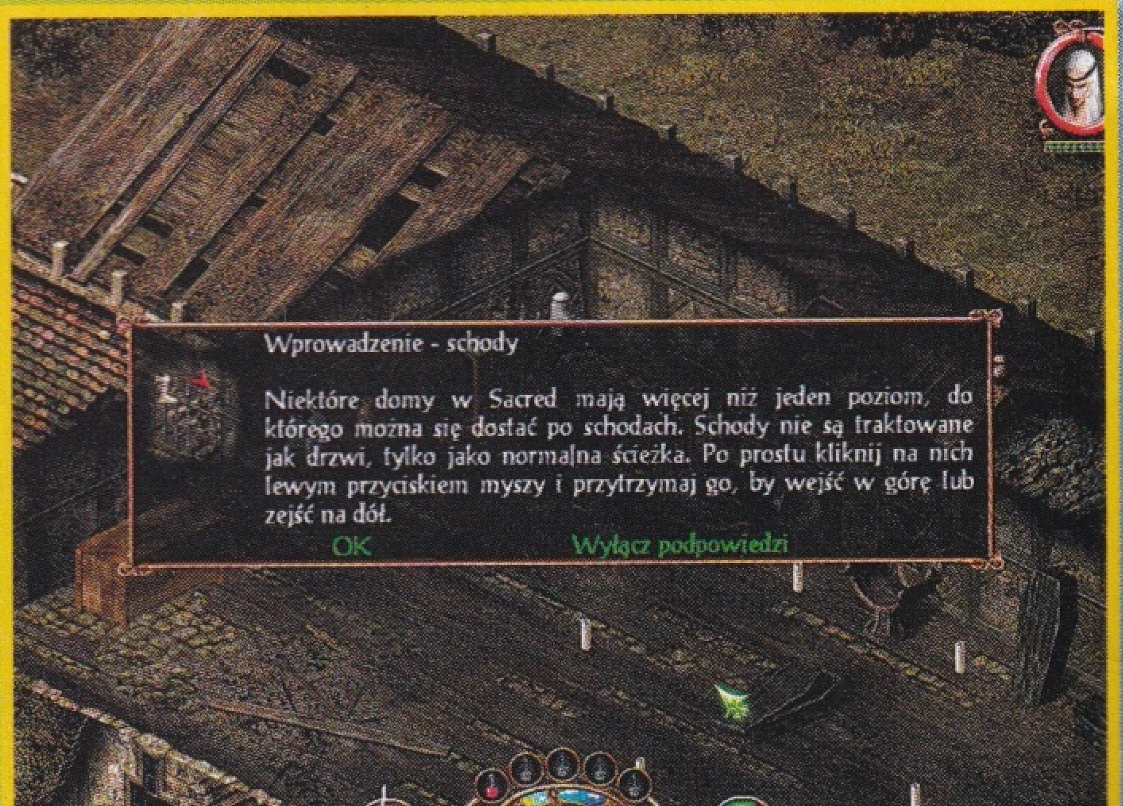


Wyposażenie

Naszego bohatera wyposażymy w przedmioty znajdujące się w plecaku. Ubrania i biżuterię możemy założyć, przenosząc je w sloty na prawo od plecaka. Bronie wkładaj w pola na lewo od kompasu. Bronie z wybranego pola używane są do ataku, po kliknięciu lewym przyciskiem myszy na przeciwniku. Prawy klik na przedmiocie, pozwoli na automatyczne przeniesienie go do właściwego pola wybranej postaci. Jeśli slot jest pusty, nasz bohater automatycznie zostanie wyposażony w wybrany przedmiot.

Sztuki walki

Sztuki Walki to specjalne umiejętności naszego bohatera. Nie wszystkie dostępne są od razu. Wraz z rozwojem gry, uczyć się będziemy kolejnych ataków. Aby zdobywać wiedzę z zakresu Sztuk Walki, musimy odszukać i użyć (prawy przycisk myszy) runę. Symbol nowej Sztuki Walki należy umieścić w polu na prawo od kompasu, a następnie użyć, klikając prawym przyciskiem myszy na wrogu.



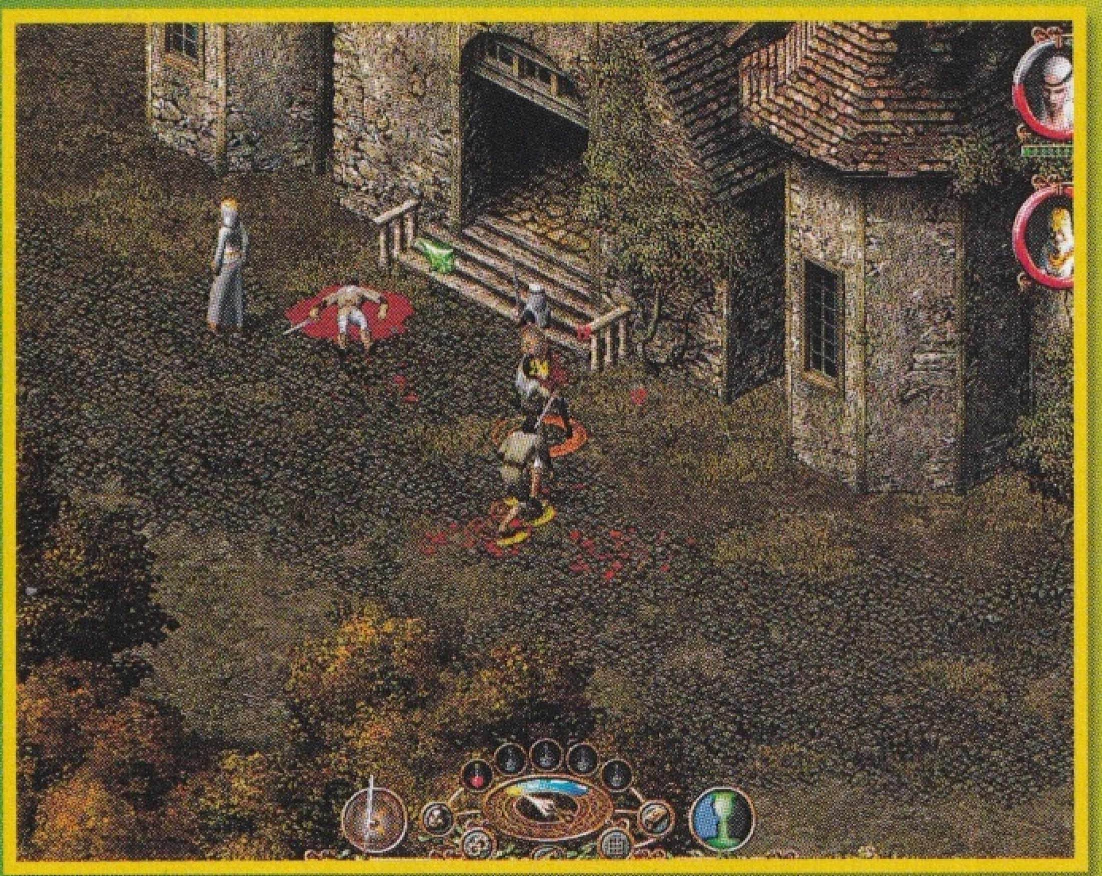
Uwaga na schody

Niektóre pomieszczenia w świecie Ankarii mają więcej niż jeden poziom. Do wyższych poziomów można się dostać po schodach. Schody nie zawsze są widoczne, musimy więc być czujni i uważnie rozglądać się po otoczeniu. Aby skorzystać z przejścia, należy kliknąć na schodach lewym przyciskiem myszy i trzymać go tak długo, aż postać pokona wszystkie stopnie.



Towarzysz niedoli

Świat Ankarii zamieszkiwany jest przez przeróżne postaci. Oprócz czarnych charakterów i demonów, spotkamy tutaj wiele przyjaznych nam istot. Niektóre pomogą nam w walce, inne będą chować się w przypadku zagrożenia. Każdy nasz towarzysz ma jakiś cel do realizacji. Gdy tylko go wykona, odejdzie w ciszy.



Walka

Nie da się ukończyć gry bez stoczenia całej masy pojedynków. Aby rozpocząć potyczkę, należy kliknąć lewym przyciskiem myszy na przeciwniku. Przytrzymanie przycisku spowoduje ciągły atak. Do walki wykorzystamy wiele rodzajów broni. Aby skuteczniej celować w walce na dystans (np. prowadząc Leśnego Elfa), należy przytrzymać klawisz CTRL. Wówczas nasza postać przestanie się ruszać i będzie lepiej celować.



Punkty docelowe

Istnieją trzy sposoby orientacji w terenie.
Wielka strzałka na kompasie, znajdującym się u dołu ekranu pokazuje kierunek, w którym należy się poruszać, aby wypełnić zadanie główne.

Klawisz TAB z kolei wyświetli minimapę, na której zaznaczono całą okolicę. Czerwone kropki na mapie to nasi wrogowie, niebieskie - postacie neutralne. Kolorem białym zaznaczono ważne dla przebiegu gry postacie, z którymi warto się spotkać.

Trzecim sposobem jest uruchomienie mapy świata. Po naciśnięciu klawisza M, zobaczymy położenie naszego bohatera w krainie Ankarii.

Handel



Magiczny świat nie neguje praw wolnego rynku. Kupcy z Ankarii chętnie kupią od nas zbędne przedmioty, w zamian oferując inne. Klikając prawym przyciskiem myszy, możemy je kupić natychmiast. Przytrzymanie klawisza SHIFT i kliknięcie lewym przyciskiem myszy na przedmiocie z plecaka spowoduje jego sprzedaż. Aby zlokalizować kupców, należy aktywować mapę (klawisz M). Handlarze mają nad głową symbol sakiewki.

Doświadczenie

Pokonując wrogów i wykonując kolejne questy, zdobywamy punkty doświadczenia. Jeśli zbierzemy ich wystarczająco dużo, nasz bohater wejdzie na wyższy poziom, co poprawi jego statystyki i umiejętności.

Obok portretu postaci powinna pojawić się ikona krzyżyka, co pozwoli nam poprawić aktualnie posiadane umiejętności lub dodać nowe. Te ostatnie możemy aktywować na wyższych poziomach. Ich wybór zależy w dużym stopniu od postaci, którą przemierzać będziemy krainę Ankarii.

Jazda konna

Magiczny świat Ankarii, choć bardzo skomplikowany, nie posiada nowoczesnych technologii. Istnieją zatem tylko dwa sposoby przemierzania krainy: pieszo lub konno. Oczywiście, konia nie dostaniemy od razu. W specjalnych miejscach będziemy mogli go kupić, o ile oczywiście będzie nas stać na taki wydatek. Aby dosiąść konia, wystarczy na nim kliknąć lewym przyciskiem myszy. Uwaga: koń, jak każda istota żywa, ma określoną wytrzymałość. Jest też podatny na obrażenia. Jeśli więc nie zależy nam na walce konno, lepiej pozostawmy go w bezpiecznym miejscu, a z przeciwnikami rozprawiajmy się w tradycyjny sposób. Jeśli zbyt daleko oddalimy się od zwierzęcia, wystarczy kliknąć na wskaźniku jego zdrowia. Nasz towarzysz, niczym wierny pies, posłusznie do nas przywędruje.

Interesowna pomoc

Wyciągnięcie pomocnej dłoni w kierunku mieszkańców Ankarii nie jest bezinteresowne. Za wykonanie misji (po osiągnięciu wszystkich jej celów), otrzymamy punkty doświadczenia i złoto. Aby odebrać wynagrodzenie, wystarczy zlokalizować postać z ikoną wykrzyknika, a następnie z nią porozmawiać. Poza wymiernymi korzyściami, znacznie poprawimy swoją reputację. Okolica stanie się spokojniejsza, co zaobserwujemy na mapie (flaga).



WŁAŚCIWOŚCI POSTACI

Siła - zwiększa efektywność ataków i obrażenia zadawane w walce w zwarciu.
Wytrzymałość - zwiększa wartość zbroi i zmniejsza działanie trucizn.
Zręczność - zwiększa efektywność obrony i obrażenia zadawane w ataku z dystansu.
Fizyczna regeneracja - przyspiesza odnawianie energii życiowej i specjalnych umiejętności.
Magiczna regeneracja - zwiększa obrażenia od czarów rzucanych przez bohatera i zmniejsza czas ich gojenia się.
Charyzma - umiejętne wykorzystanie tej zdolności pozwoli nam wytargować korzystne ceny u handlarzy bronią i innymi przedmiotami. Odnosi się ona także do Ducha Ankarii, zwiększając zadawane obrażenia od trucizn.



WŁAŚCIWOŚCI ZBROI

Obrona - uśredniona wartość obrony przed wszystkimi atakami - zarówno magicznymi, jak i bronią białą.
Fizyczne - obrona przed atakami fizycznymi, niemagicznymi.
Ogień - punkty obrony przed obrażeniami zadanymi wskutek działania ognia.
Magia - obrona przed magicznymi atakami.
Trucizny - obrona przed truciznami.
Wymagania - niektóre zbroje przeznaczone są dla konkretnej rasy bohatera. Oprócz uniwersalnych, w grze znajdziemy wiele zbroi, możliwych do założenia dopiero po spełnieniu określonych warunków.
Premie - niektóre zbroje dodają premie do swych zwykłych właściwości.
Poziom - kluczowa właściwość zbroi. Im wyższy współczynnik poziomu, tym lepiej zbroja ochroni naszą postać przed wszelakiej maści atakami. Niestety rozbudowana zbroja, to większy ciężar do dźwigania i wolniejsze ruchy bohatera.

BOHATEROWIE



1. GLADIATOR

STATYSTYKA
Siła: 33
Wytrzymałość: 19
Zwinność: 20
Fizyczna regeneracja: 25
Mentalna regeneracja: 0
Charyzma: 11
Suma: 98

Odważny i bardzo silny wojownik. Doskonale włada bronią białą, świetnie daje sobie radę w pojedynkach w zwarciu. Gladiatorzy posiadają siłę bestii, lecz są także zdolnymi aktorami. Zaczynają przedstawienie walki drwiną, a kończą morderczym ciosem.

Najwłaściwszym orężem dla Gladiatora będzie miecz albo topór. O ile ten pierwszy łatwo rozwijać poprzez uzupełnianie go specjalnymi kryształami, to z toporem nie jest już tak prosto. Ciężko znaleźć odpowiednią siekierkę z miejscem na kryształ, ale jest to możliwe. Wówczas najlepiej wyposażyć gladiatora w oburęczny topór. Nie należy też zapominać o odpowiednim wyszkoleniu postaci do danego typu oręża. Tylko wówczas używanie specjalistycznych broni będzie miało sens.
Jak na prawdziwego osiłka przystało, Gladiator musi szybko atakować i być odporny na obrażenia. Kluczowymi umiejętnościami do rozwoju postaci są przede wszystkim: siła, odporność fizyczna i odporność na obrażenia, a także szybkość ataku. Wszystko jasne?

2. SERAFIA

STATYSTYKA
Siła: 21
Wytrzymałość: 19
Zwinność: 24
Fizyczna regeneracja: 22
Mentalna regeneracja: 19
Suma: 105

Przedstawicielka potomków anielskiej rasy. Legendy mówiące o nich sięgają czasów na długo przed osiedleniem się w Ankarii ludzi i elfów. Serafinowie czerpią moc z niebiańskiej magii, walczą z gracją i dysponują szeregiem potężnych umiejętności bojowych.
Serafinowie to zręczne istoty, potrafiące tę umiejętność wykorzystać nie tylko w walce. Dzięki szeroko rozwiniętej umiejętności Budowy Ciała, Serafia bardzo szybko regeneruje energię życiową, a nawet ją zwiększa. Dużą rolę w prowadzeniu tej postaci odgrywa także ciągłe rozwijanie zdolności magicznych.

3. LEŚNY ELF

STATYSTYKA
Siła: 13
Wytrzymałość: 13
Zwinność: 29
Fizyczna regeneracja: 21
Mentalna regeneracja: 24
Charyzma: 25
Suma: 125

Leśny Elf, a w zasadzie Elfka, to zarazem łowczyni i strażniczka lasu. Żyje w zgodzie z naturą, która ją otacza. Jej magia służy głównie do obrony. Używa łuków i strzał z zabójczą precyzją, a w walkę wręcz wdaje się jedynie w ostateczności. Co ciekawe, na każdym poziomie otrzymuje dodatkowy bonus do zręczności. Jako że Elf nie dysponuje zbyt dużą siłą, a jest z kolei mistrzem w walce na odległość, starajmy się używać łuków przeciwko atakom fizycznym i kusz na ataki magiczne. Można też wykorzystać w walce konia.
Krótkie łuki to przede wszystkim szybkie, choć niezbyt silne uderzenia, zadające wyłącznie fizyczne obrażenia. Długie łuki oferują bonusy do wszelkiego rodzaju modyfikatorów, w tym do sztuk walki. Zadają przeważnie średnie obrażenia magiczne lub trujące. Aby używać tego typu broni, należy jednak mieć odpowiednio rozwinięty poziom zręczności. Najsilniejszym typem broni są jednak kusze. Co prawda, broń ta jest dość wolna (w porównaniu ze zwykłym łukiem nawet bardzo powolna), ale na szczęście ma bardzo wysoki współczynnik zadawanych obrażeń fizycznych i ogniowych. Najlepiej wypełnić wszystkie 5 slotów na broń odmiennymi typami łuków i kusz.

4. MROCZNY ELF

STATYSTYKA
Siła: 26
Wytrzymałość: 18
Zwinność: 26
Fizyczna regeneracja: 20
Mentalna regeneracja: 0
Charyzma: 16
Suma: 106

Już sama nazwa wskazuje, iż mamy do czynienia z przeciwieństwem słabego i mało wytrzymałego Elfa.
Ten zabójczo groźny wojownik cienia jest potomkiem żądnej władzy rasy odszczepieńców, spokrewnionych z czystą i szlachetną rasą elfów. Mroczne Elfy posiadają siejące postrach umiejętności sztuk walki, preferują zatrute ostrza i walkę bez broni.

5. MAG BOJOWY

STATYSTYKA
Siła: 16
Wytrzymałość: 15
Zwinność: 20
Fizyczna regeneracja: 14
Mentalna regeneracja: 30
Charyzma: 10
Suma: 105

Mag Bojowy to klasyczny czarodziej, z jedną tylko różnicą: gdy sytuacja tego wymaga, potrafi także walczyć mieczem. Jednak najpotężniejszą bronią Maga Bojowego jest energia żywiołów, od której zadrżeć mogą największe góry tego świata.

6. WAMPIRZYCA

STATYSTYKA
Siła: 28
Wytrzymałość: 22
Zwinność: 21
Fizyczna regeneracja: 22
Mentalna regeneracja: 0
Charyzma: 21
Suma: 114

Wampirzyca za dnia jest walczącym w zwarciu rycerskim wojownikiem, roznoszącym wrogów na ostrzach mieczy, a nocą piekielną drapieżną bestią, przemieniającą swe ofiary w bezwolne sługi za pomocą przesiąkniętych krwią pocałunków. Walka na koniu z pewnością nie jest mocną stroną Wampirzycy.


„JAK DO TEJ PORY, NAJLEPSZY HARRY POTTER."
– THE SUNDAY TIMES
EDYCJA DWUPŁYTOWA
Harry Potter i Zakon Feniksa
POLSKA WERSJA DUBBINGOWA
2-PŁYTOWA
EDYCJA SPECJALNA DVD
JUŻ W DOBRYCH SKLEPACH
I WYPOŻYCZALNIACH
WARNER BROS. PICTURES PRESENTS
A HEYDAY FILMS PRODUCTION "HARRY POTTER AND THE ORDER OF THE PHOENIX" DANIEL RADCLIFFE RUPERT GRINT EMMA WATSON STARRING HELENA BONHAM CARTER ROBBIE COLTRANE WARWICK DAVIS RALPH FIENNES MICHAEL GAMBON BRENDAN GLEESON RICHARD GRIFFITHS JASON ISAACS
GARY OLDMAN ALAN RICKMAN FIONA SHAW MAGGIE SMITH IMELDA STAUNTON DAVID THEWLIS EMMA THOMPSON JULIE WALTERS COSTUME DESIGNER JANY TEMIME SCORE COMPOSED BY NICHOLAS HOOPER EDITED BY MARK DAY PRODUCTION DESIGNER STUART CRAIG DIRECTOR OF PHOTOGRAPHY SLAWOMIR IDZIAK EXECUTIVE PRODUCER LIONEL WIGRAM
HEYDAY FILMS
SCREENPLAY BY MICHAEL GOLDENBERG BASED ON THE NOVEL BY J.K. ROWLING PRODUCED BY DAVID HEYMAN DAVID BARRON DIRECTED BY DAVID YATES
DOLBY DIGITAL
WARNER BROS. PICTURES A WARNER BROS. ENTERTAINMENT COMPANY
harrypotterorderofphoenix.com warnervideo.com
GALAPAGOS films
Dystrybucja w Polsce: GALAPAGOS Sp. z o.o.
www.galapagos.com.pl
HARRY POTTER Characters, Names and Related Indicia Are Trademarks of and © Warner Bros. Entertainment Inc.
Harry Potter Publishing Rights © J.K. Rowling. © 2007 Warner Bros. Entertainment Inc. All rights reserved.

TYLKO DLA TWARDZIELI!
(Noo... jeśli rodzice pozwolą!)

FILM

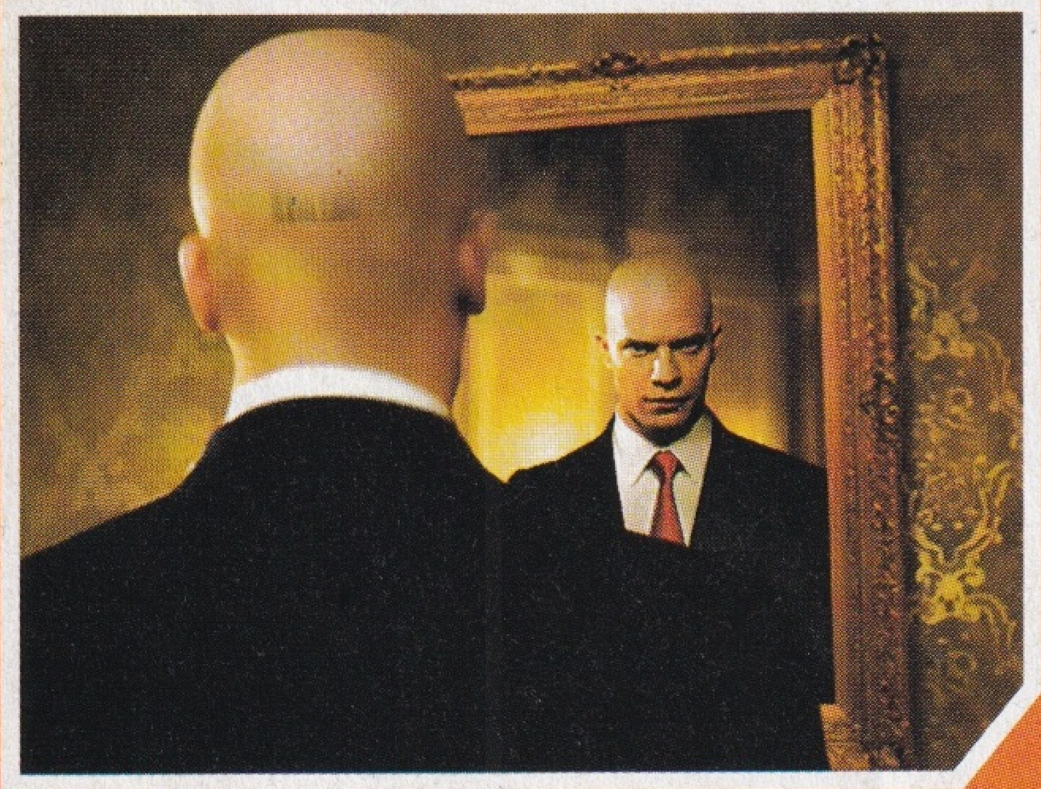
Resident Evil: Zagłada

Trzecia cześć filmu na podstawie klasyki gier komputerowych. Alice musi stawić czoło swoim ulubieńcom - zombie, korporacji Umbrella i niecnemu wirusowi! Już jest.



HITMAN

Mroczny, tajemniczy płatny morderca zostawia świadka i musi naprawić ten błąd. Kod kreskowy na czaszce kryje jakąś tajemnicę. Jego tropem ruszają agenci Interpolu i rosyjscy wojskowi. Już w kinach.



Obcy kontra Predator 2



Kontynuacja przeboju kina sf - kolejne starcie dwóch gigantów. Czy wreszcie wyszło autorom, czy też nie - okaże się na koniec miesiąca.

FILM

ALVIN I WIEWIÓRKI

PREMIERA: **STYCZEŃ 2008**



Pełna humoru, kinowa wersja serialu animowanego o przygodach trzech wiewiórek, które wprowadzają się do domu kompozytora piosenek i pomagają mu zrobić karierę w świecie muzyki. Zobaczymy: psotnego Alvina, spokojnego Simona, oraz pucołowatego Theodore'a. FullWypasik się szykuje?

DYSTRYBUCJA PL: **IMPERIAL - CINEPIX**

FILM

ZŁOTY KOMPAS

PREMIERA PL: **5 GRUDNIA 2007**





Film na podstawie pierwszej części trylogii fantasy Philipa Pullmana pt. „Mroczne Materie". Wszystkich lubiących czytać zapraszamy od razu do bibliotek! Tym, którym ciężej przychodzi składanie literek, przedstawiamy fabułę. Lyra, główna bohaterka, osierocona przez rodziców, mieszka w Oxfordzie. Kiedy jej przyjaciel, chłopiec kuchenny Roger, zostaje porwany przez postacie zwane przez wszystkich „grobalami", dziewczynka wyrusza na poszukiwania, które prowadzą ją na daleką Północ. Okazuje się, że istnieje inny świat, równoległy do naszego, gdzie magia, nauka i teologia są ściśle ze sobą powiązane, a każdemu człowiekowi towarzyszy jego osobisty „dajmon" - wcielenie duszy. Pancerne niedźwiedzie, upiory i czarownice - to lubimy, choć nie są zbyt sympatyczne i Lyra trochę ich napotka. Okaże się też, że porwanie Rogera nie jest przypadkowe i wiąże się z całą serią podobnych wydarzeń, a uprowadzone dzieci poddawane są straszliwym eksperymentom związanym z tajemniczym Pyłem i przyszłością wszechświata. Haa... A gdzie „Stara szafa"? Ciekawe jak wyjdzie gra na podstawie filmu!



DYSTRYBUCJA PL: **WARNER BROS**

SMS: Filmowa wersja gry „Halo", której jednym z producentów miał być Peter Jackson, na razie została zdjęta z planów

WYSPA DINOZAURA

FILM

PREMIERA: **STYCZEŃ 2008**



Na małej wulkanicznej wysepce leżącej na samym środku oceanu, wygnany przez niejakiego króla Pomponiusza, mieszka i pracuje zwariowany acz sympatyczny Profesor. Pewnego dnia postanawia on założyć na wyspie szkołę (jak to mówi stare przysłowie: „natura ciągnie wilka do... szkoły"). Uczniowie, tak jak i Profesor, są trochę nietypowi: pingwin Fraczek, jaszczur Mundek, gapowaty Dziubas, melancholijny lew morski Cienki i oczywiście przewodnicząca klasy - świnka Frania. Co dziwne, patrząc na nasze czasy, edukacja przebiega spokojnie, nawet bez obowiązkowych mundurków, aż do momentu, kiedy fale nieoczekiwanie wyrzucają na brzeg tajemniczą górę lodową z równie tajemniczym, zamarzniętym, prastarym jajem, z którego wykluwa się zielony „gostek" z epoki lodowcowej - DyzioZaurus! Pomponiusz (ten wredniak) postanawia dołączyć Dyzia do swojej kolekcji myśliwskich trofeów. Co zrobi król „Pompek" i co na to „brać uczniowska" - już niebawem na ekranach kin!

DYSTRYBUCJA PL: **VISION FILM**

DON CHICHOT

FILM

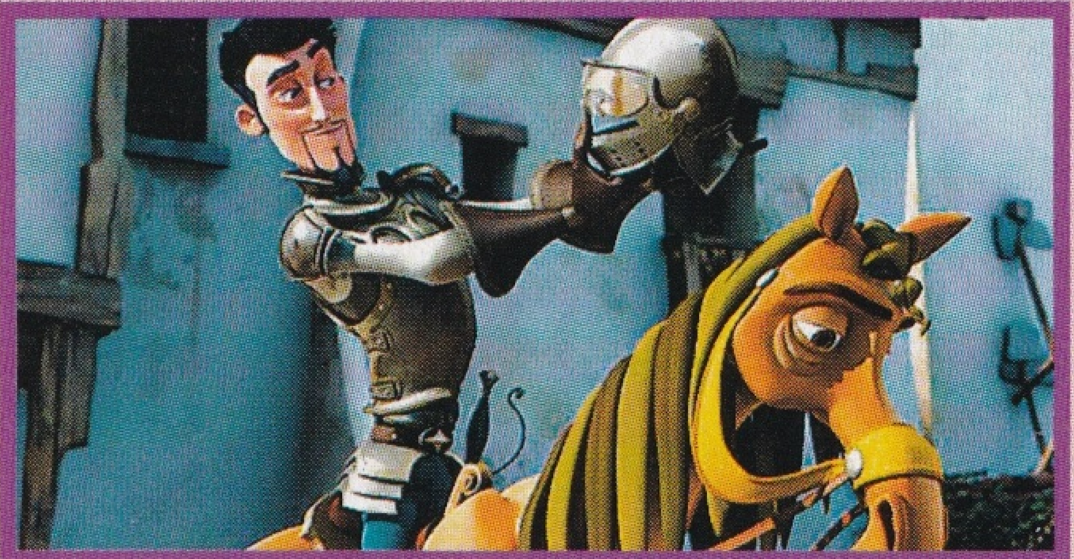
PREMIERA: **STYCZEŃ 2008**

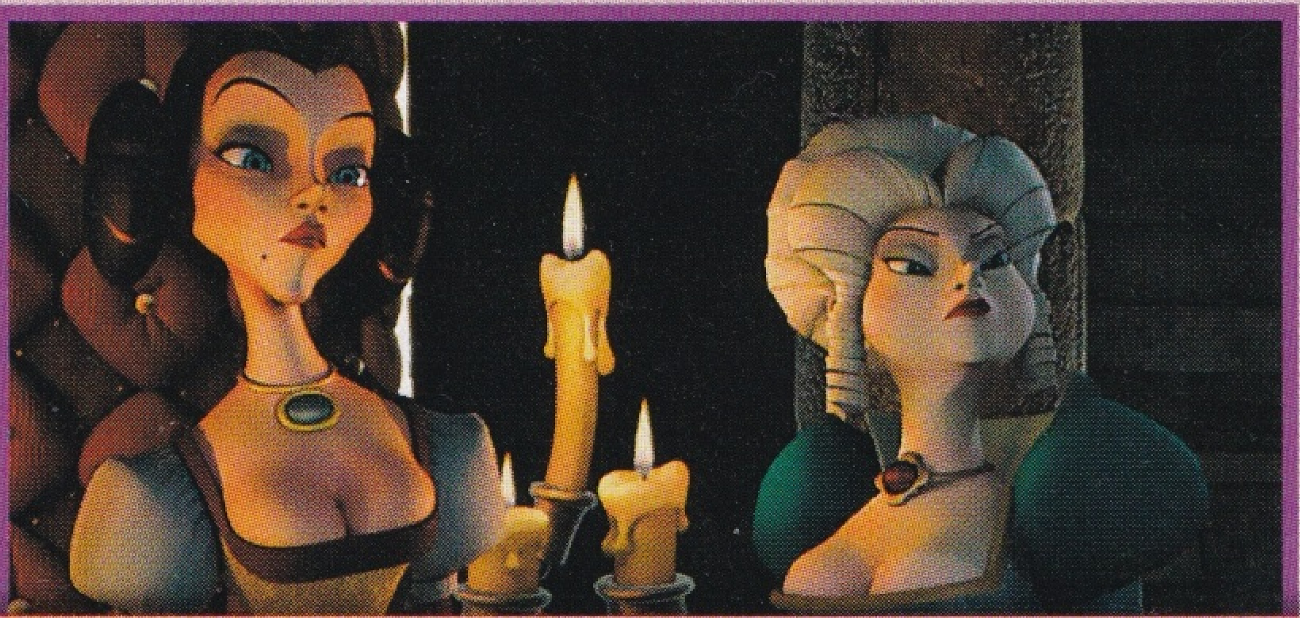




Osiołek Rucio opowiada prawdziwą historię o Don Quixocie. Podobno nie był on szalonym rycerzem, tylko bardzo inteligentnym, wesołym i pełnym życia kompanem. Wraz z rumakiem Rosynantem i wiernym pomocnikiem Sancho Panzą, wyruszają na pojedynek z „Rycerzem z Księżyca", od wyniku którego zależeć będzie wszystko. Na ich drodze stanie jednak wielu wrogów, którym będą musieli stawić czoło. Ciekawe!





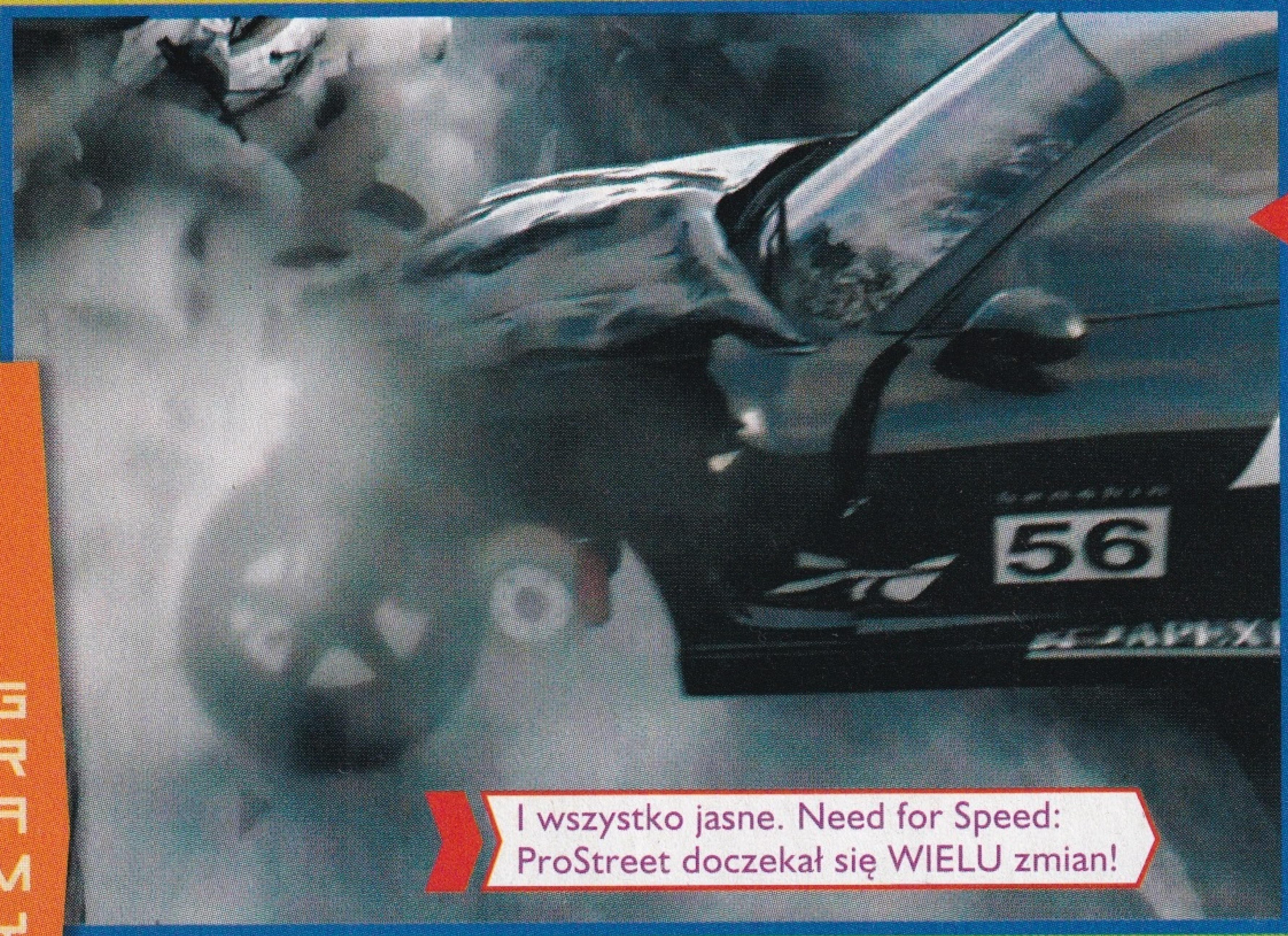


DYSTRYBUCJA PL: **MONOLITH FILMS**

Universala i Foxa. ● W maju 2010 do kin trafi czwarta część przygód zielonego ogra pod tytułem „Shrek Goes Fourth".

NEED FOR SPEED: PROSTREET

DOSYĆ TEGO! NIELEGALNYM WYŚCIGOM ROZGRYWANYM PRZY SZTUCZNYM OŚWIETLENIU MÓWIMY STANOWCZE - NIE! NIEZNISZCZALNYM POJAZDOM, SŁABEJ FIZYCE I AKTOROM - RÓWNIEŻ! NEED FOR SPEED: PROSTREET, CZYLI KOLEJNA ODSŁONA SZTANDAROWEJ SERII ELECTRONIC ARTS JEST JUŻ NA RYNKU. ŚMIAŁO MOŻEMY POWIEDZIEĆ, ŻE MAMY DO CZYNIENIA Z GRĄ TOTALNIE KONTRASTOWĄ!



I wszystko jasne. Need for Speed: ProStreet doczekał się WIELU zmian!

DO GÓRY NOGAMI

By wyrobić sobie całkowity obraz ProStreet wystarczyłoby wziąć "pod lupę" Carbona i wszystkie jego cechy obrócić o przysłowiowe 180 stopni. Przede wszystkim wyścigi rozgrywane są za dnia, na specjalnie do tego przygotowanych, zamkniętych arenach. Nie możemy już swobodnie poruszać się po mieście i podbijać kolejnych dzielnic, by na końcu zabawy stać się mistrzem kierownicy. Tutaj wystarczy przyjechać do mety przed innymi zawodnikami, by zarabiać pieniądze – zdobycie odpowiedniej ilości „zielonych" odblokowuje kolejne turnieje. Oczywiście to jeszcze nie wszystko, ale nie mamy zamiaru psuć zabawy. ;-)



GRAMY

Dużo zmian, dobra grafika, świetny gameplay, wciąga

www.polska.ea.com/games/10845

CENA: 139,90 zł

Windows XP/Vista, procesor Pentium 2,8 GHz (Vista Pentium 3.0 GHz), 512 MB pamięci RAM (1 GB dla Vista), 128 MB karta graficzna i dźwiękowa



Zostawienie rywali za plecami sprawia ogromną frajdę... Szkoda tylko, że nie potrzeba wiele wysiłku, by tego dokonać



PRZEBIEG ROZGRYWKI

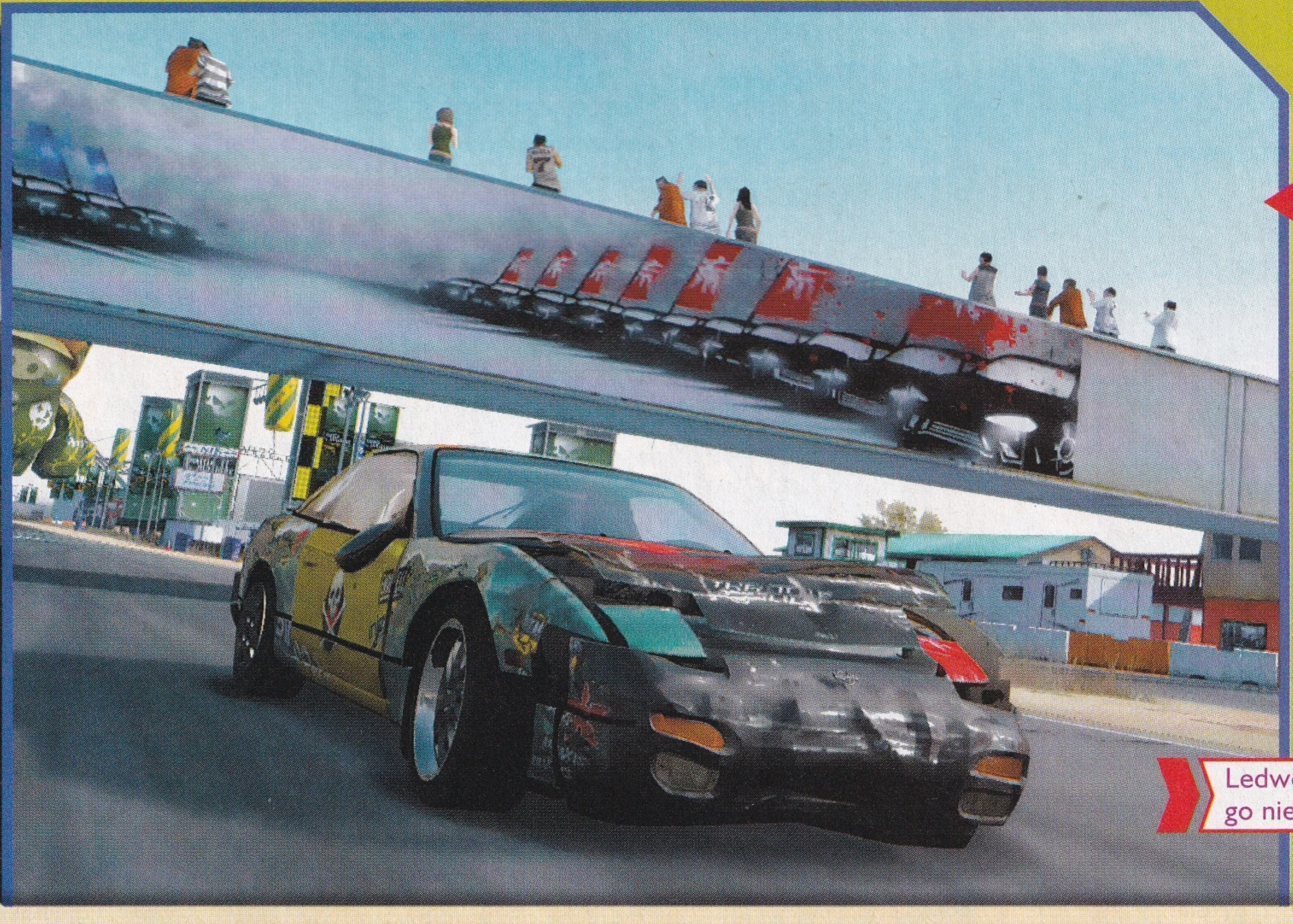
Jak już napisaliśmy, esencją rozgrywki jest wygrywanie jednego wyścigu za drugim. Na szczęście nie jest to tak monotonne, jakby się mogło początkowo wydawać. Nie tylko bierzemy udział w starciach, które polegają na pokonaniu kilku okrążeń w jak najlepszym czasie. Bierzemy również udział w dynamicznych konkurencjach, polegających chociażby na paleniu gumy, by zaraz po tym przejechać dany odcinek trasy w kilkanaście sekund. A jakie bryki oddano do naszej dyspozycji? Z najciekawszych wymieńmy Hondę, Audi, BMW.



Szata graficzna menu jednoznacznie wskazuje, że mamy do czynienia z grą dedykowaną głównie nastoletnim odbiorcom

TOTALNIE!

Wreszcie otrzymaliśmy to, na co czekaliśmy od dawna – możemy niszczyć samochody! Wgniecione maski, zbite szyby, wygięte spojlery – wszystko to zobaczymy prawie w każdym wyścigu. Warto dodać, że istnieje wreszcie opcja wykluczenia gracza z wyścigu. Może tak się stać z dwóch powodów – bardziej prymitywnego, czyli falstartu oraz nieco bardziej wyszukanego. Włączamy nitro, pędzimy co najmniej 200 km na godzinę, aż nagle coś się dzieje i wypadamy z toru, dachowanie, koziołkowanie, nagle samochód wybija się do góry i przelatuje przez bilbord....Efektownie? Jasne.... Ale musimy wrócić na start.



Ledwo dojechał... Ale tak szybko, że nikt go nie zauważył. Kibice czekają na resztę

PROŚCIUTKO

Need for Speed: ProStreet stara się nie stawiać poprzeczki zbyt wysoko i oferuje miłą, aczkolwiek momentami zbyt łatwą zabawę. Już na samym początku program za pomocą specjalnych strzałek umieszczonych na torze, podpowiada nam, którędy najlepiej pojechać i kiedy zdjąć nogę z gazu. Tę ostatnią czynność wykonujemy sporadycznie, ponieważ nadal mamy do czynienia z typową grą zręcznościową – wchodzenie w zakręt, kiedy na liczniku widnieje ponad „setka", jest tutaj na porządku dziennym!

Za łatwa, za dużo podpowiedzi



Niezłe palenie gumy!

Rozgrzewanie opon / palenie gumy to dopiero czad!

GRAFA

Akcja nie rozgrywa się już w nocy, więc wszystkie tekstury widzimy bardzo dokładnie. Grafika może nie powala na kolana, ale zasługuje na uznanie. Poszczególne trasy wyglądają naprawdę realistycznie, modele samochodów i postaci (kibiców, sędziów, etc.) nie są kanciaste, ale bardzo naturalne. Podobnie ma się sprawa z animacją elementów gry. Dodatkowo warto zauważyć, że Pro Street zaaplikowano zaawansowany model fizyczny. Odpadające części pojazdów zachowują się tak, jak w rzeczywistości.

OPRAWA

Grę cechuje niepowtarzalny klimat. Producenci zrezygnowali z usług prawdziwych aktorów, niemniej zadbali o kilka innych elementów. Świetnie dobrane głosy postaci zapowiadających wyścigi, scena, masa kibiców, ryk silników, „zapach" spalonej gumy – wszystko to sprawia, że nie możemy oderwać się od monitora przez długi czas. Całą otoczkę niestety psuje kiepska ścieżka dźwiękowa. Electronic Arts jak zwykle wykupiło licencję na (wg firmy) najlepsze kawałki – te jednak nie przypadły nam do gustu.



Koleżanka zaprosi kierowców do następnego wyścigu. Są chętni?

ZACHOWAJ OSTROŻNOŚĆ NA DRODZE!



Podczas zderzeń uszkodzeniom ulega zarówno karoseria pojazdu, jak i silnik. A uszkodzenia jednostki napędowej zmniejszają szanse na wygranie wyścigu!
W przypadku ciężkiego uszkodzenia pojazd zostanie zniszczony, a to oznacza koniec wyścigu!
Lekkie uszkodzenia: drobne uszkodzenia karoserii i pogorszenie osiągów.
Poważne uszkodzenia: poważne uszkodzenia karoserii i dramatyczne ograniczenie osiągów.
Zniszczenie: koniec wyścigu!

Tutaj jest pokrótce napisane co zrobić, by przelecieć przez bilboard

ZMIANY, ZMIANY, ZMIANY

Nadal możemy całkowicie zmienić nasz samochód. Ustalamy więc maksymalną prędkość z jaką ma poruszać się nasza bryka, dbamy o chłodzenie silnika, wagę, obieg powietrza, sposób przełożenia skrzyni biegów, przyśpieszenie i wiele, wiele innych elementów. Nie da się ukryć, że modyfikacje pojazdu mają olbrzymi wpływ na jego zachowanie w trakcie wyścigu. Niewłaściwie zmiany mogą więc spowodować, że przestaniemy w ogóle wygrywać, zaś te najbardziej udane sprawią, że z miejsca staniemy się zwycięzcami we wszystkich turniejach!

JEST DOBRZE

Need for Speed: ProStreet nie stanie się grą roku – to pewne. Jednak wprowadza swojego rodzaju powiew świeżości do serii, a co ważniejsze, jest skonstruowany tak, by zdobyć uznanie u fanów poprzednich części, jak i graczy, którzy dopiero rozpoczynają swoją przygodę z arkadowymi (zręcznościowymi) wyścigami. Widzimy, że autorzy przyłożyli się do produkcji, zdając sobie sprawę, że nie mogą w nieskończoność oferować nam tych samych gier w nowym opakowaniu. Ciekawi nas tylko, czy po odświeżeniu „enefesa" przyjdzie czas np. na FIFĘ?

OCENA OGÓLNA

5+

GRAFIKA
DŹWIĘK
FRAJDA

WERSJA JĘZYKOWA

DYSTRYBUTOR: EA POLSKA

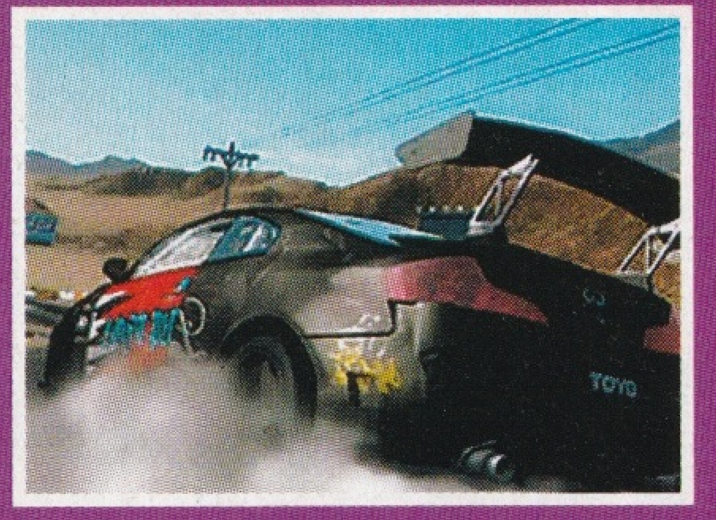
3+



Wygląd aren zasługuje na olbrzymie uznanie – autorom nie zabrakło pomysłów

MEGA BRYKI

2003 INFINITI G35

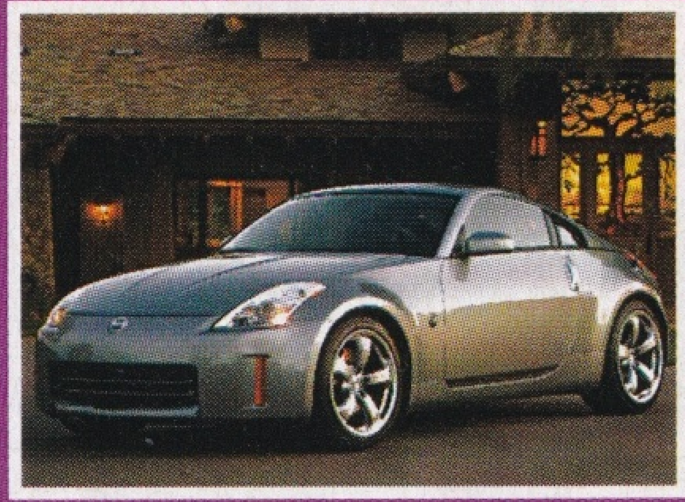


Fenomenalny, bo inaczej tego określić się nie da, wygląd zewnętrzny, to jeszcze nie wszystko. Wygoda, sporo miejsca w środku oraz takie dobrodziejstwa, jak komputer pokładowy, podwójna klimatyzacja, centralny zamek i automatyczne lusterka, to dopiero czad. Nie wspominając już o podstawowym wyposażeniu – apteczce pierwszej pomocy czy dwóch poduszkach powietrznych. Ciekawe, za ile lat to wszystko zobaczymy również w grze?



2006 NISSAN 350Z

Bryka, jak ta lala. Osiąga maksymalnie 250 km na godzinę, do „setki" przyśpiesza w niespełna sześć sekund, posiada zarówno automatyczną, jak i ręczną skrzynię biegów. Wóz znalazł się na liście dziesięciu najlepszych aut magazynu Car and Driver w 2003 roku. Nic dziwnego więc, że Electronic Arts postanowiło przenieść go do gry, chociaż na rynku dostępny jest już 5 lat, a jak zauważyliśmy – EA interesuje się albo klasykami albo super nowoczesnymi autami.





1969 DODGE CHARGER



Patrząc na ten wóz mieliśmy skojarzenia z FlatOutem – do tamtej gry świetnie by się nadawał, ale w Need for Speed: ProStreet również spełnia swoją rolę. Co prawda teraz, by móc pojeździć w „realu" taką bryką, trzeba naprawdę słono zapłacić, lecz na szczęście zamożne Electronic Arts zainwestowało i „wrzuciło" Dodge'a do wirtualnego świata. Dodajmy, że produkcję samochodu zakończono w 1974 po wyprodukowaniu niespełna 21 tysięcy egzemplarzy!



1999 NISSAN SKYLINE R34



Pięciobiegowa automatyczna skrzynia biegów, sześciocylindrowy silnik, a nade wszystko – wygoda, prędkość, przyśpieszenie i wręcz idealny wygląd zewnętrzny. I czego chcieć więcej? Pieniędzy na zakup? Teraz już nie trzeba. Wystarczy 139,90 PLN, by zakupić Need for Speed: ProStreet, by cieszyć się tym, jak i kilkudziesięcioma innymi pojazdami!



KONKURS

Remy jest szczurem obdarzonym niezwykłym zmysłem powonienia i smaku. Rozczarowany swoim codziennym, niesmacznym życiem, marzy o tym, by zostać szefem kuchni. Pewnego dnia pojawia się w restauracji swojego idola i jest o krok od realizacji tego marzenia...

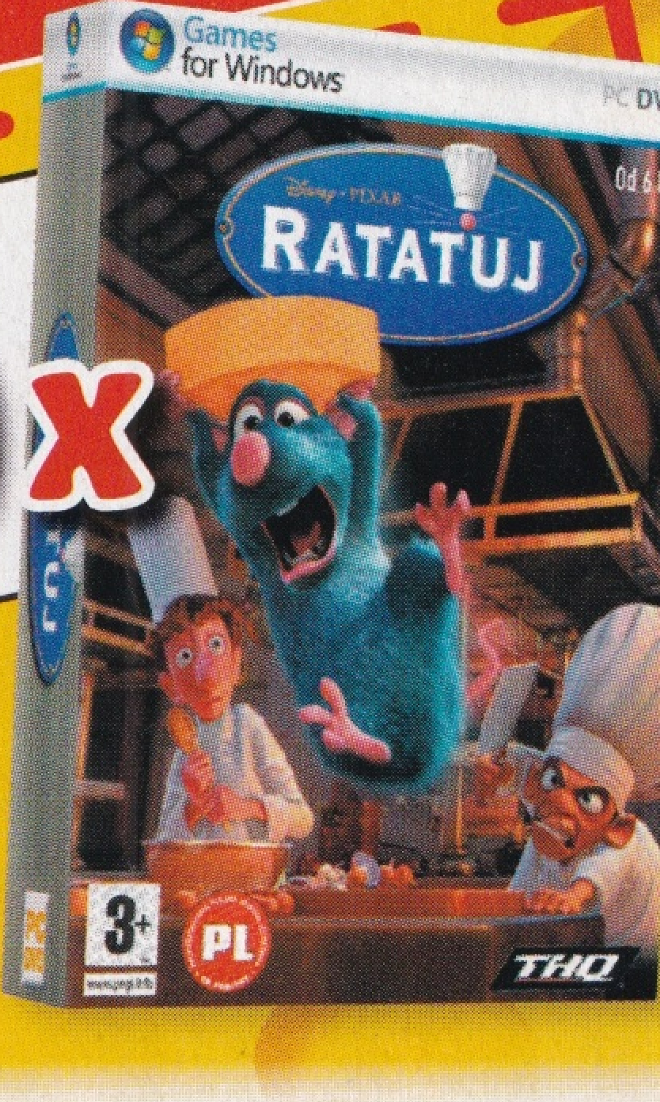
Gra komputerowa jest kulinarnym wyzwaniem! Przygotowywanie potraw, zup, tortów, krojenie ziemniaków na czas, a także wspinanie po sznurze od bielizny to zadania wymagające szczurzej zwinności. Trzeba będzie umknąć szefowi kuchni, który depcze ci po ogonie.

Może szef kuchni odpuści Remiemu, gdy wymyśli on jakąś wypasioną nazwę dla nowego dania w restauracji. Pomożecie mu w tym? Grunt to dobry pomysł. Wymyśliłeś? Prześlij, może wygrasz!



Wpisz kod EP.CM.12.A. i Hasło (np. EP.CM.12.A.Twoja odpowiedź) SMS wyślij pod numer 7164. Czekamy do 31 grudnia.

10 x



© Disney

CD Projekt dzieciom

Twój SMS nie może mieć więcej niż 120 znaków. Koszt SMS-a: 1 zł netto (1,22 zł brutto). Ze zwycięzcami skontaktujemy się telefonicznie, a listę laureatów opublikujemy w numerze grudniowym CM. Regulamin SMS-owych konkursów na www.cybermycha.pl

CYBERTOP 10

1



1574 głosy

FIFA 08

Olee, ole ole, olee, na samym szczyyycie, witamy cieeee! Olee, ole ole, olee, witamy cieeee, witamy cieeee!

2



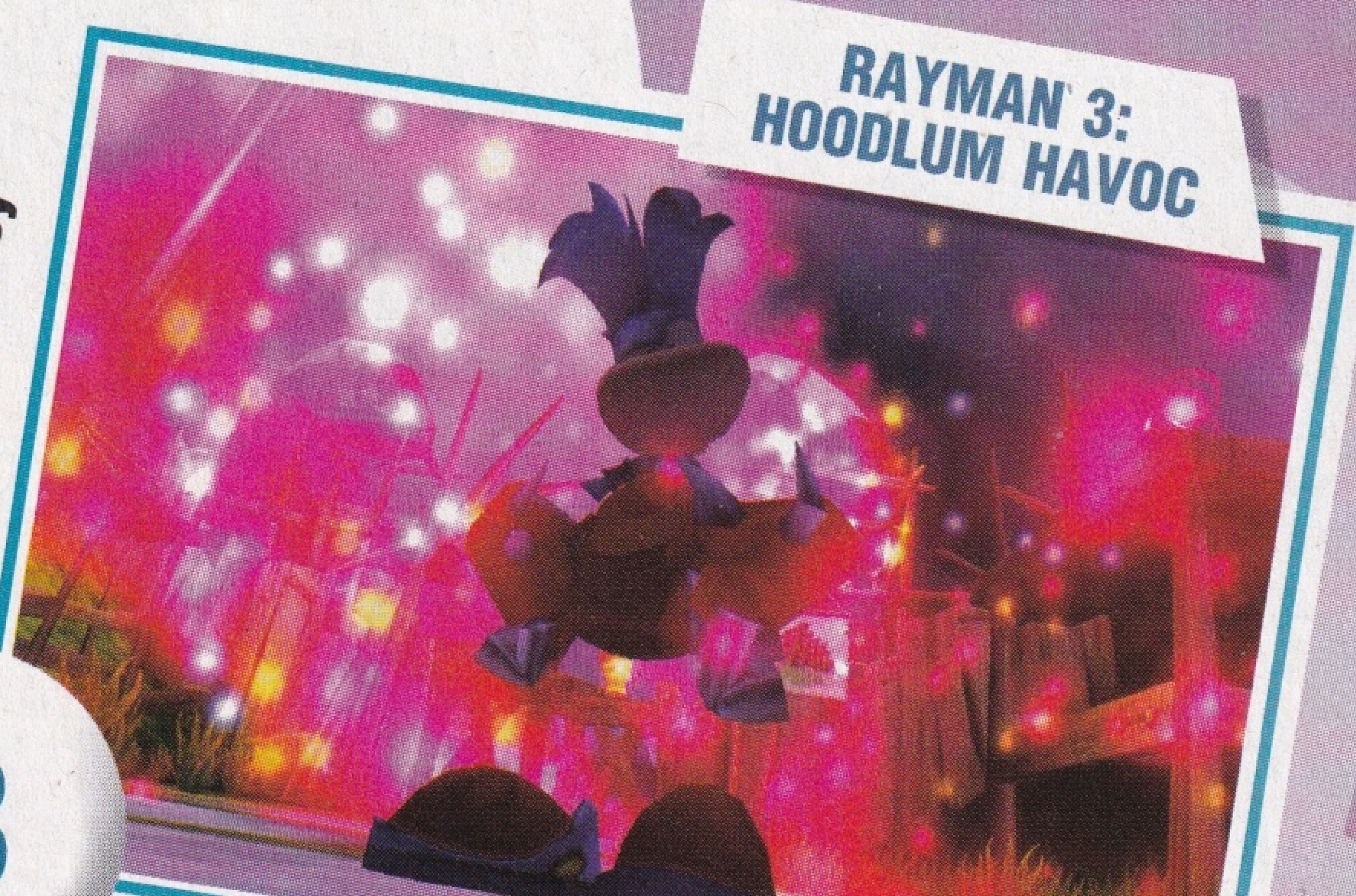
1532 głosy

RAYMAN SZALONE KÓRLIKI

Znowu w pierwszej piątce. Czyżby kórliki mu pomagały? To się nazywa zaklinanie Topu!

3

RAYMAN 3: HOODLUM HAVOC



1333 głosy

Pewniaka ograł jego własny bliźniak. Chyba się zdeczko zdenerwował biedaczek, aż iskry się sypią!

4

LEGO STAR WARS 2 THE ORYGINAL TRILOGY



1303 głosy

Nagły wzlot „Legasów". Zbiorą się w końcu do kupy i zostaną na Topie? Zobaczymy za miesiąc.

5



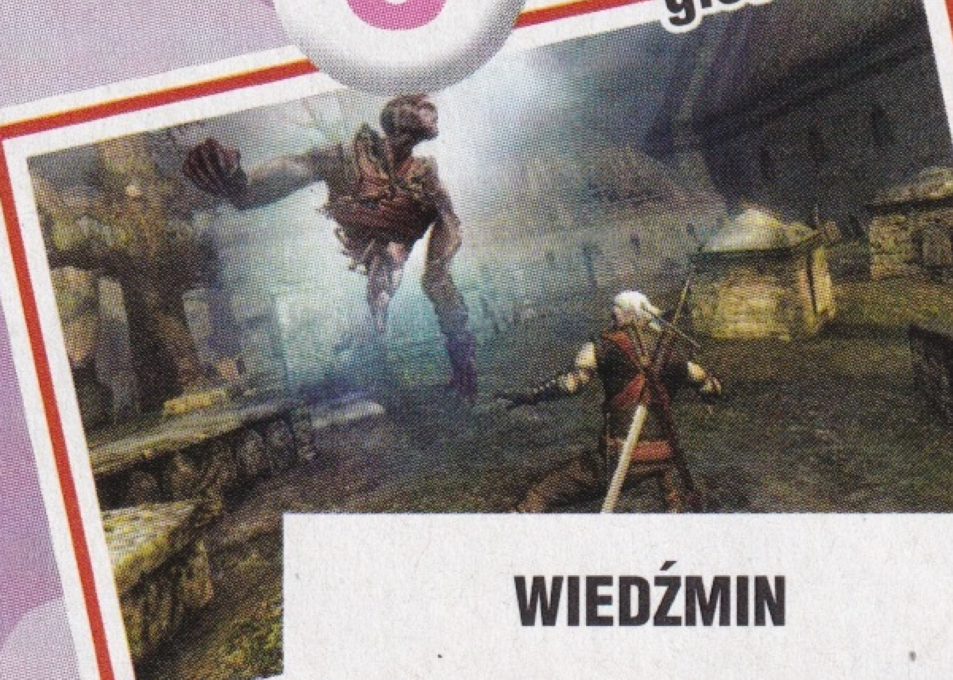
TRANSFORMERS

1224 głosy

Nieważne, czy tak się „złożyło", czy „rozłożyło" he, he - witamy stalowych twardzieli w ścisłej czołówce!

6

870 głosów



WIEDŹMIN

The Sims





Stare dobre The Sims. Ta gra zapoczątkowała symulację życia! Kierując Simem od kołyski, musimy tak zadbać żeby dom dziecka go nie zabrał! Później dziecko musi się dobrze uczyć, bo pójdzie do szkoły specjalnej! Ale plusem nauki jest dostanie od babci 100 simoleonów! Ale nie o tym mowa. Grafika jak na tamte czasy bardzo dobra, meble dobrze odwzorowane. Trawa piękna, ogród! Po prostu "raj". (...) Rzecz jasna wszystko co Simy zrobią to naprawdę! Simy nie są lalkami. Śpi to śpi, gra to gra, uczy się to się uczy! Są do kupienia 4 w jednym pudełku albo dodatk i oddzielne (meble, elektronika, dekoracje, AGD, ściany, kominy). Mnie to uzależ-nia, Simsy są kochane!

Autor: Rafał Warda

Głosujcie na ulubione gry! Adres: CyberMycha, ul. Przyjazna 13, 85-858 Bydgoszcz 43, skr. poczt. 74 lub na www.cybermycha.pl

WaSZe ReCENzJE

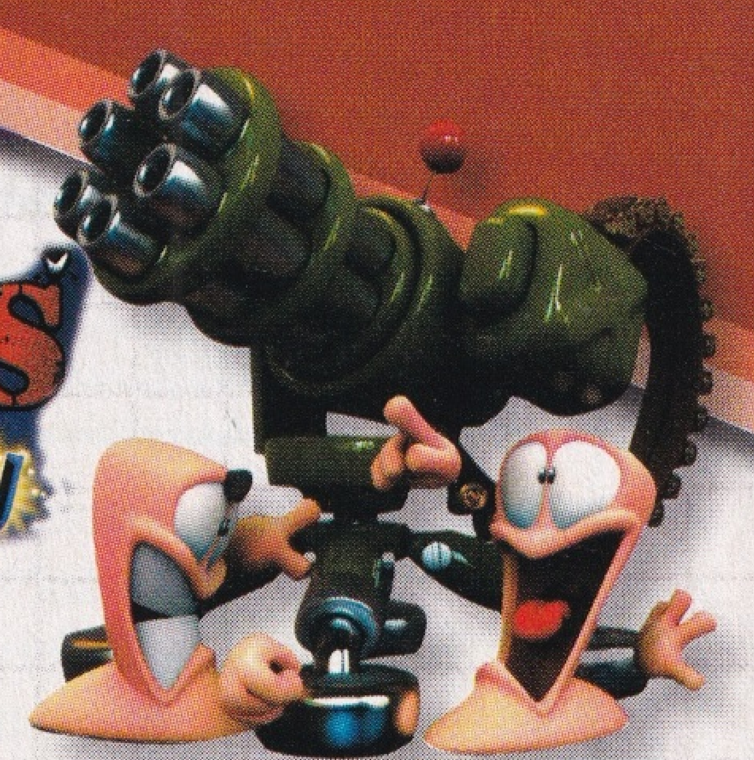


ITALIAN CHAMPIONSHIP

Jest to gra rajdowa, pozwalająca na „jazdę bez trzymanki". Niestety pojazdów w tej grze jest bardzo mało, wszystkie wyglądają nienaturalnie i są brzydkimi kopiami rajdowego Fiata Punto. Tras też jest niewiele i niektóre mają poważne błędy. Na przykład na planszy „Polana" można znaleźć miejsce, w którym przenikamy przez płot i nie możemy już wrócić na trasę. Na dodatek tory są za długie i nie mają żadnych skrótów. Powoduje to, że gra szybko robi się nudna. (...) Grafika jest przeciętna, a auta na karoserii mają udawane refleksy świetlne. (...)

Autor: Piotr Berda

WORMS WORLD PARTY



WWP to bardzo fajna gra, grafika superowa! Te Wormsy służą bardziej do gry przez internet. Gra jest w wersji polskiej. Dzięki „Team 17" znalazła się tam Wormopedia, która mówi, jak używać broni i dodatków. Są tam pozmieniane bronie, lepsze niż w Worms 2. Bardzo fajne są misje. Polecam!

FLATOUT 2

(...) Gdy zainstalowałem grę Flatout, zacząłem w nią grać, aż do nocy. Więc postanowiłem kupić część drugą. Po zainstalowaniu jej ujrzałem grę swoich marzeń! Piękna grafika, fantastyczna muzyka i wiele frajdy! (...) Niestety moim zdaniem ta gra jest zbyt brutalna, a szczególnie 12 minigier. Ale i tak polecam!

WARRIOR KINGS

(...) W tej grze podobają mi się postacie i teksty przez nich mówione, a najfajniejsze jest to, że gra odbywa się w czasach średniowiecznych. To wszystko co myślę o tej grze.

Indiana Jack

Nagrodę za recenzję otrzymuje
Jakub Koliński z Piechcina

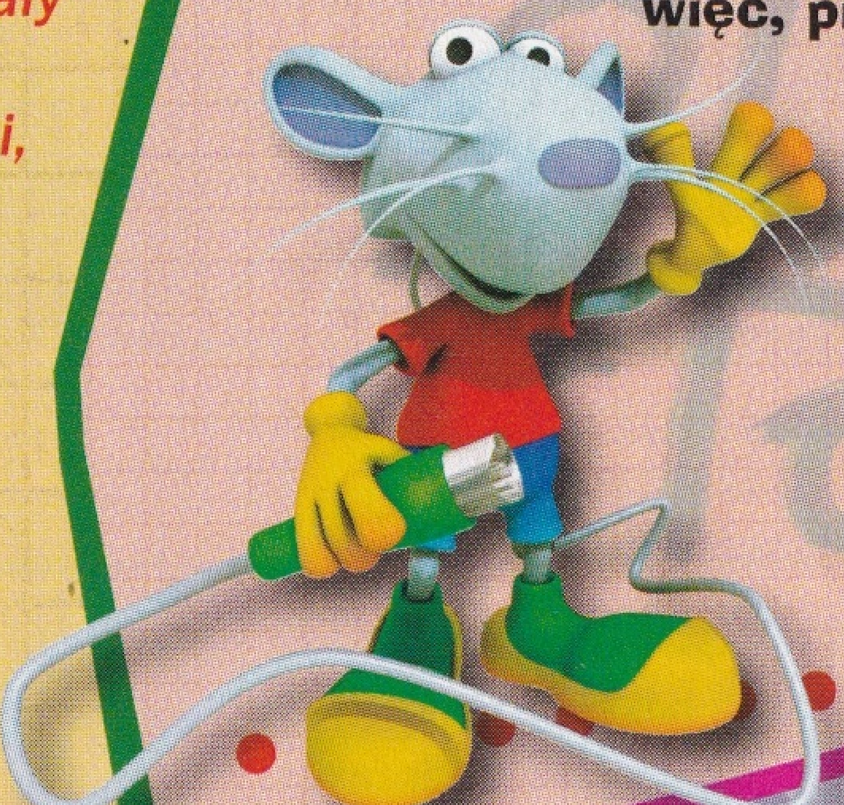
Tę grę reklamowano jako następcę Raymana i Kangurka Kao. Od kangura jest jednak odległa o całe stulecia, a od Raymana o tysiąclecia. Gdy rozpoczniemy grę, widzimy intro w niskiej rozdzielczości opowiadające naszą historyjkę (...) I tu zaczyna się nasza rola. Przechodzimy 10 skandalicznie krótkich poziomów, niszczymy przy tym różne zwierzaki, które wyglądają jakby się chciały z nami pobawić. Skandal! Poza tym można niszczyć skrzynki, aby odnaleźć jedną maskę na jeden poziom. Co do poziomów, to są bardzo wąskie i proste jak drut. Nuda!



Autor: Jakub Koliński

Drodzy Czytelnicy!

Dziękujemy za wszystkie nadesłane teksty. Jest ich tak dużo, że drukujemy jedynie wybrane fragmenty Waszych recenzji. Przypominamy, że teksty nie są redagowane - zamieszczamy je w tym dziale bez ingerencji redakcyjnej (poprawiamy ewentualne błędy ortograficzne). Tak więc, piszcie na adres:



CyberMycha
85-858 Bydgoszcz 43
ul. Przyjazna 13
skr. poczt. 74

z dopiskiem
Wasze Recenzje

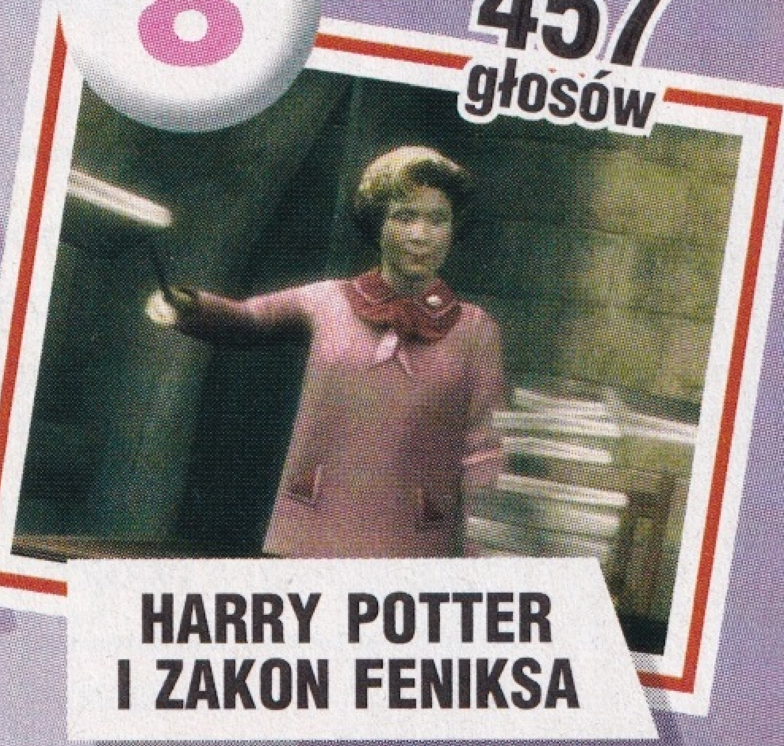
DRODZE NA SZCZYT

7 — 634 głosy



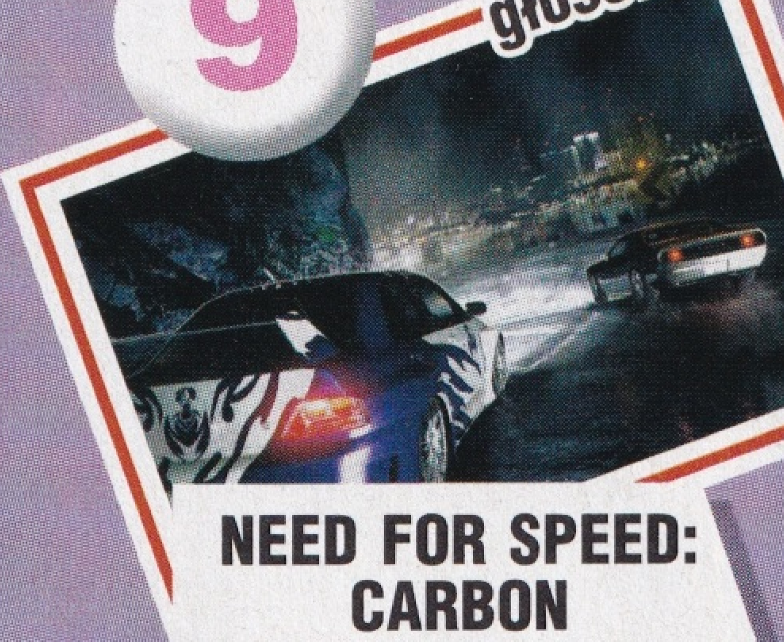
NEED FOR SPEED: MOST WANTED

8 — 457 głosów



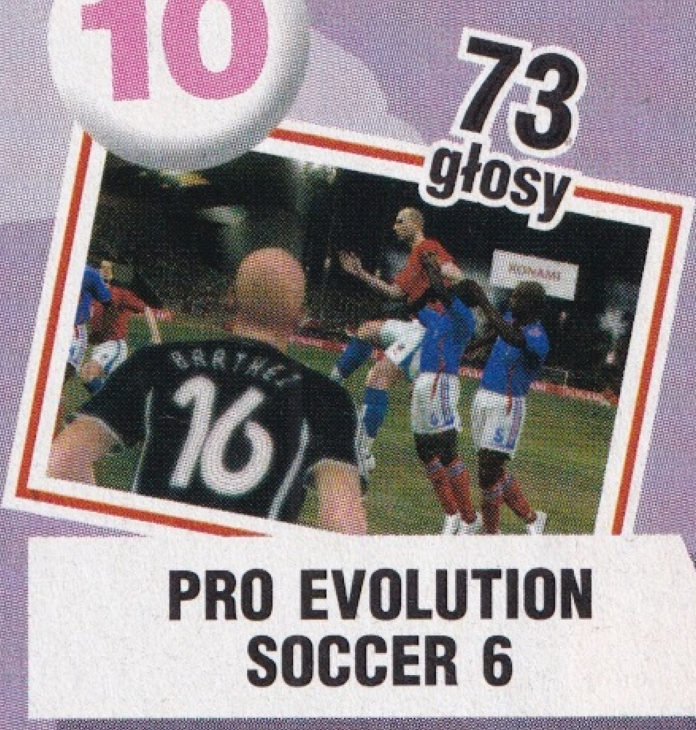
HARRY POTTER I ZAKON FENIKSA

9 — 220 głosów



NEED FOR SPEED: CARBON

10 — 73 głosy



PRO EVOLUTION SOCCER 6

SMS: ATAKUJĄ: THE SIMS 2: WAKACJE, THE SIMS 2: CZTERY PORY ROKU, TOMB RAIDER: ANNIVERSARY, THE SIMS 2: ZWIERZAKI

THRILLVILLE: Off the Rails

BUDOWANIE PARKÓW ROZRYWKI JEST DLA NIEKTÓRYCH SPEŁNIENIEM MARZEŃ O DOBREJ ZABAWIE, DLA INNYCH NUDĄ PORÓWNYWALNĄ Z UKŁADANIEM PASJANSA ALBO PIELENIEM OGRÓDKA. EKSPERTEM OD TEGO TYPU GIER JEST FIRMA FRONTIER DEVELOPEMENTS (TWÓRCA ROLLERCOASTER TYCOON 1-3) I TO ONA WŁAŚNIE POSTANOWIŁA JAKOŚ OŻYWIĆ TEN GATUNEK. TRZEBA PRZYZNAĆ, ŻE JEJ SIĘ TO UDAŁO.



Nie wiedzieć czemu, lubimy czarno-białych ludzi

NASZ BOHATER

W Thrillville: Off the Rails masz swoją postać. Przed rozpoczęciem gry wybierasz jedną osobę z grona trzydziestu wzorcowych, a następnie określasz jej karnację, kształt twarzy, rodzaj włosów, ubranie, itp. Cały proces zajmuje parę minut i pozwala wykazać się dużą wyobraźnią.

BEZ PRZEWODNIKA ANI RUSZ

Pierwsze chwile z grą są dość trudne. Na ekranie pojawia się sporo różnych informacji i nie bardzo wiadomo, co z nimi robić. Szczęśliwie gra posiada bardzo dobrego „przewodnika". Omawia on wszystkie aspekty zabawy: budowanie, zarządzanie, obsługę zwiedzających i gry.



Poruszanie się jest nadzwyczaj proste - WSAD!



Te świecące puchary to właśnie nasz „przewodnik"

PARKI

Twój bohater lub bohaterka - w tym przypadku jest to Kirsteen – może swobodnie poruszać się po świecie gry, który składa się z kilku wielkich parków rozrywki połączonych ze sobą tunelami. Każdy z nich ma określoną tematykę: wojsko, dziki zachód, samochody, itp. Kolejne parki pojawiają się w miarę twoich postępów w grze.

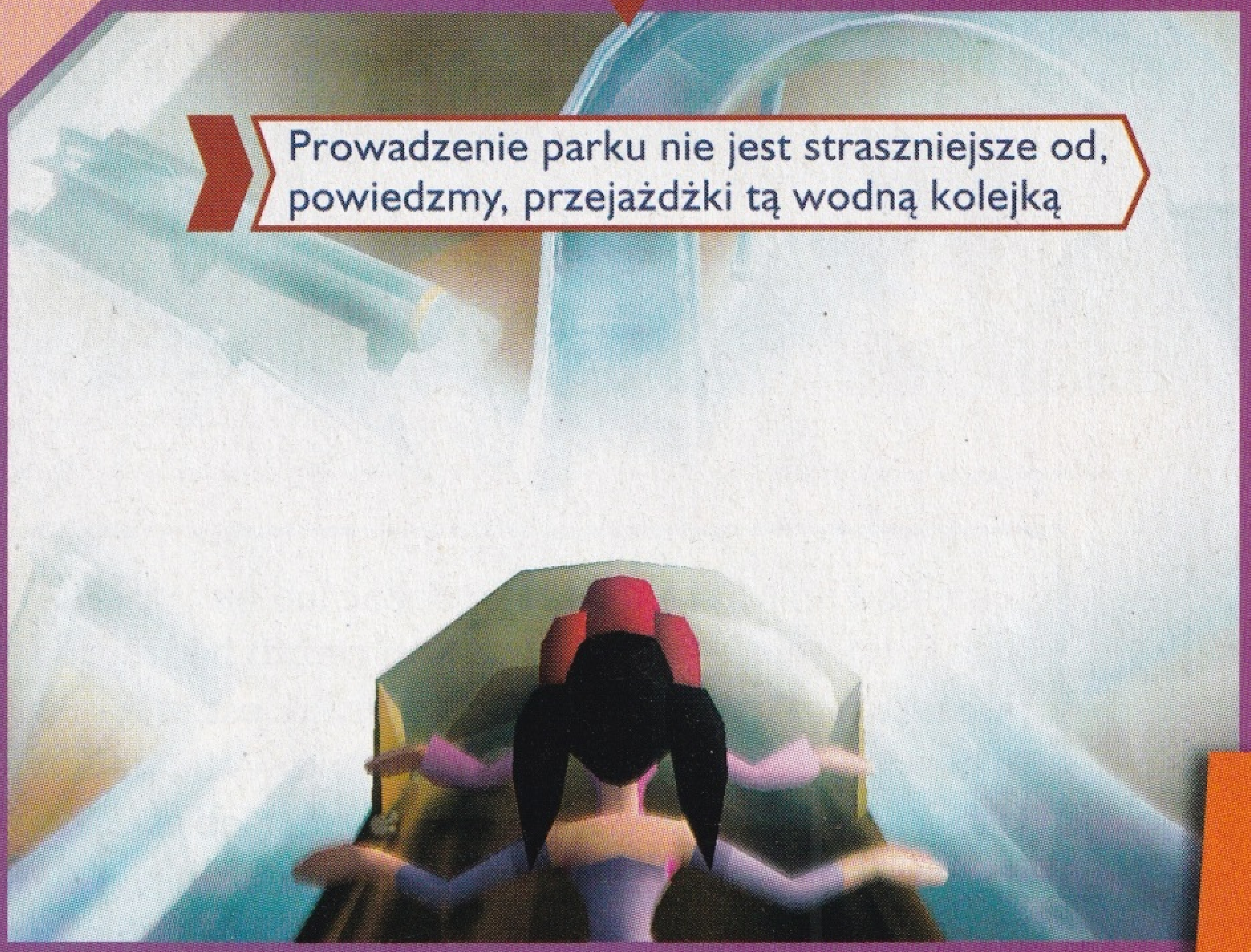
Kolorowa i prosta, mnóstwo minigier, fajne kolejki górskie



Wiesz, skąd wzięła się nazwa Ameryki? Nie? To zagraj

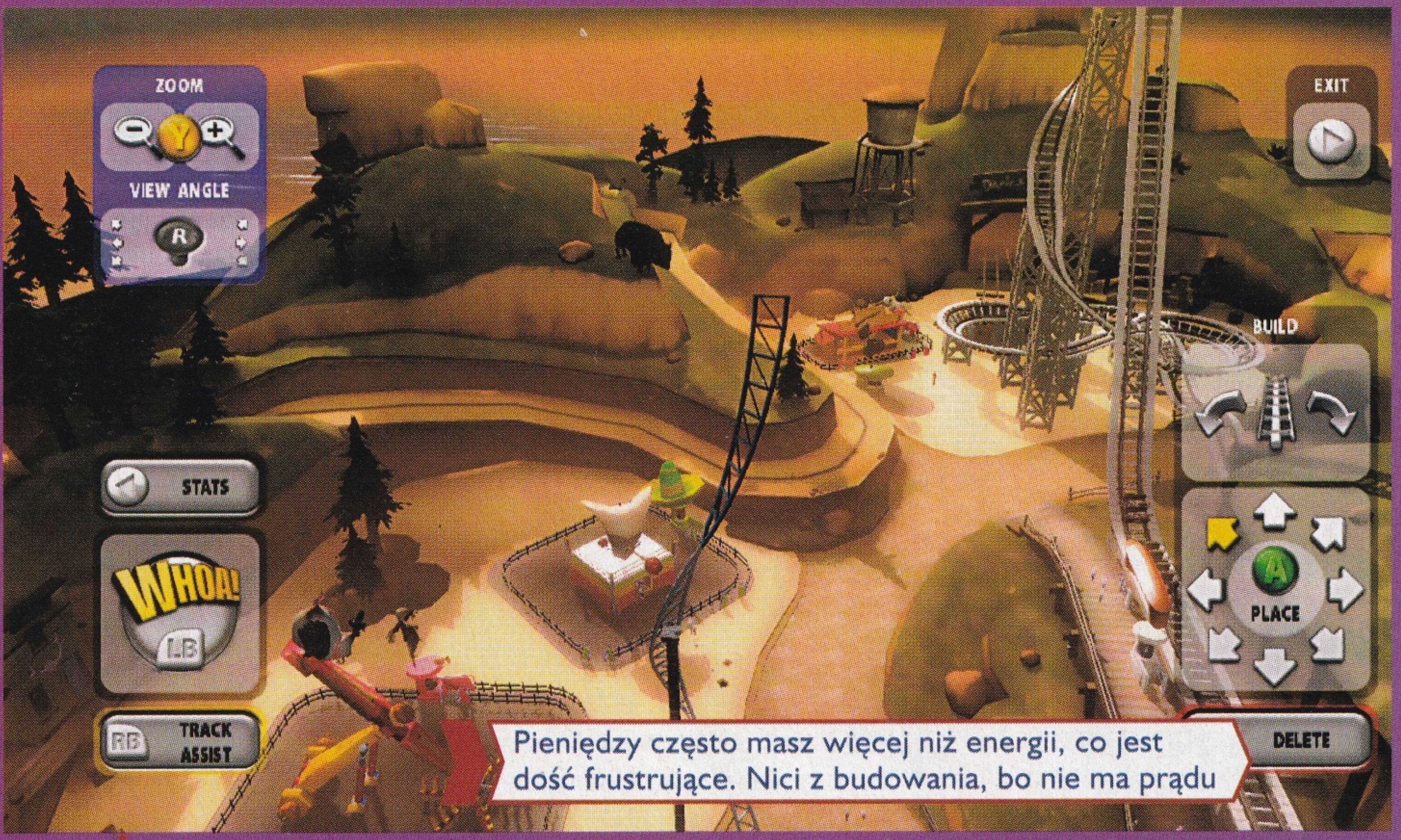
ZARZĄDZANIE

Jeśli chodzi o zarządzanie parkiem, masz do wyboru sporo różnych opcji. Możesz zatrudniać i zwalniać pracowników, określać ceny za różne zabawy, prowadzić kampanie reklamowe - wszystko po to, by o naszym parku dobrze się mówiło i pisało. Przy dobrych recenzjach napływ odwiedzających jest murowany.


Prowadzenie parku nie jest straszniejsze od, powiedzmy, przejażdżki tą wodną kolejką

TŁUMY

W każdym parku spotkasz mnóstwo odwiedzających: pojedyncze dzieci, dorosłych, całe rodziny. Przechodząc między nimi warto słuchać tego, co mówią. Gdy parę razy usłyszysz, że nie ma nic do picia albo diabelski młyn jest za szybki, wtedy wiadomo, że trzeba postawić budkę z napojami, a młyn przeprojektować. Z wieloma osobami można też porozmawiać na różne ciekawe tematy.



Pieniędzy często masz więcej niż energii, co jest dość frustrujące. Nici z budowania, bo nie ma prądu

KOLEJEK CZAR

Choć w parkach nie brakuje różnych zabaw (o których za chwilę), główną atrakcją są różnego rodzaju kolejki górskie. Kilka jest gotowych na samym początku gry, ale kolejne musisz budować sam. Jest to bardzo proste; wystarczy kilka minut, by ujrzeć pierwsze owoce swojego geniuszu inżynierskiego. Łączysz po prostu ze sobą kolejne tory, zestawiając je jak klocki. Potem jeszcze kilka dodatkowych atrakcji w rodzaju ognistych obręczy, pętli albo wzniesień i dzieło gotowe.

BUDOWANIE

Najważniejsze jest budowanie. W Thrillville jest to wyjątkowo proste, ponieważ NIE można budować tu wszędzie (jak w innych grach tego typu). W każdym parku są specjalnie wyznaczone do tego strefy i tylko tam możesz wznosić nowe karuzele, kolejki i inne atrakcje. Budując należy pamiętać o pieniądzach, a przede wszystkim o dostępnej energii.



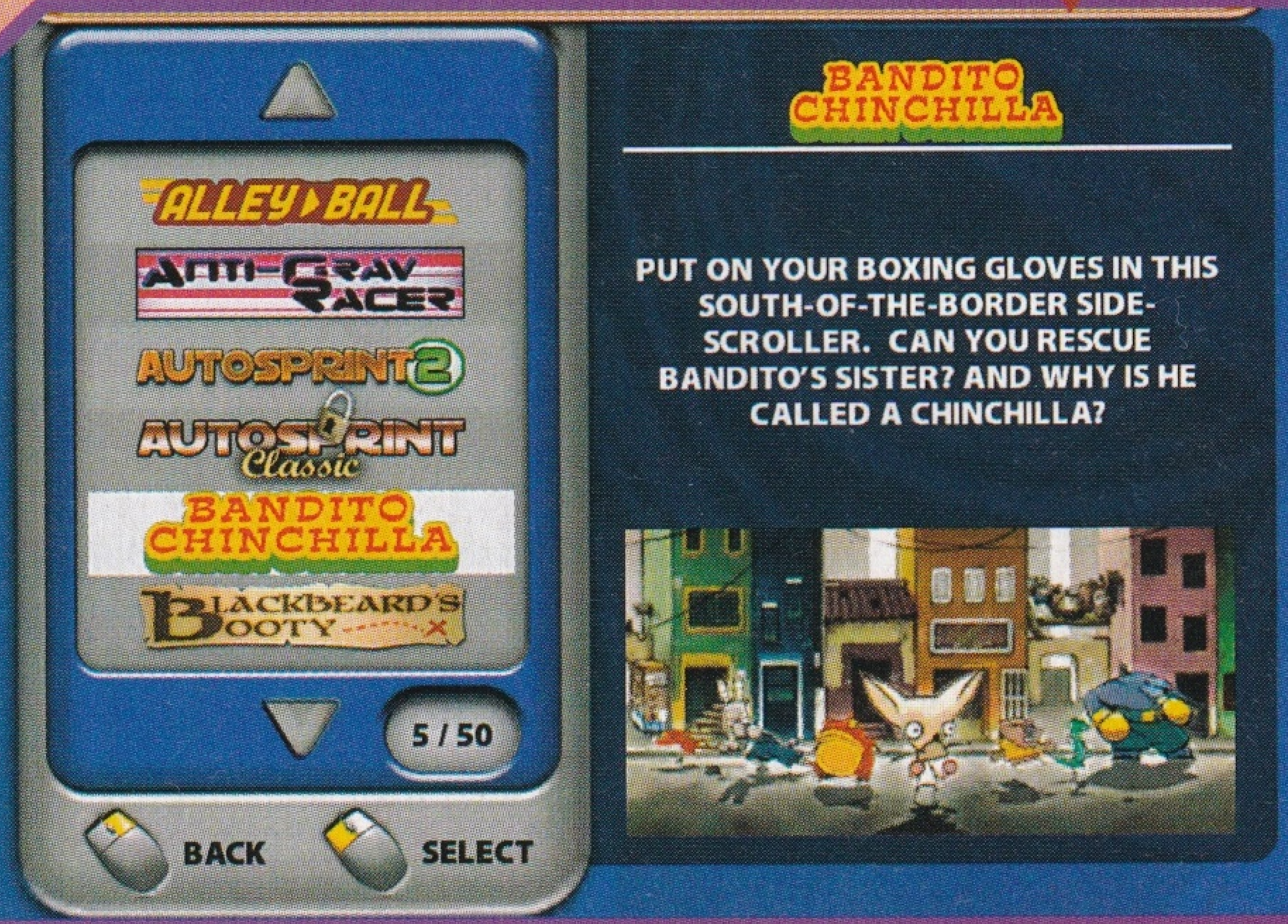
Gdy wagonik wypadnie z szyn, twoja postać opadnie na spadochronie



Wesołe miasteczko z rozmachem

Wszystkie parki pełne są różnego rodzaju minigier. Wystarczy podejść do jakiejś budki, kliknąć Enter i voilà, jesteś w środku. Gier jest około pięćdziesięciu, przy czym prawie wszystkie dostępne są też z poziomu głównego menu. To jedna z ich zalet - nie trzeba budować wielkiego parku, by móc się nimi cieszyć. A jest czym. Wśród nich są tradycyjne strzelaniny FPP, wyścigi samochodowe, bijatyki, proste symulacje lotnicze, strzelnice, golf, jazda na byku i wiele, wiele innych.

GRY



Nasza ulubiona minigra to Bandito Chinchilla

KOLOROWY ZAWRÓT GŁOWY

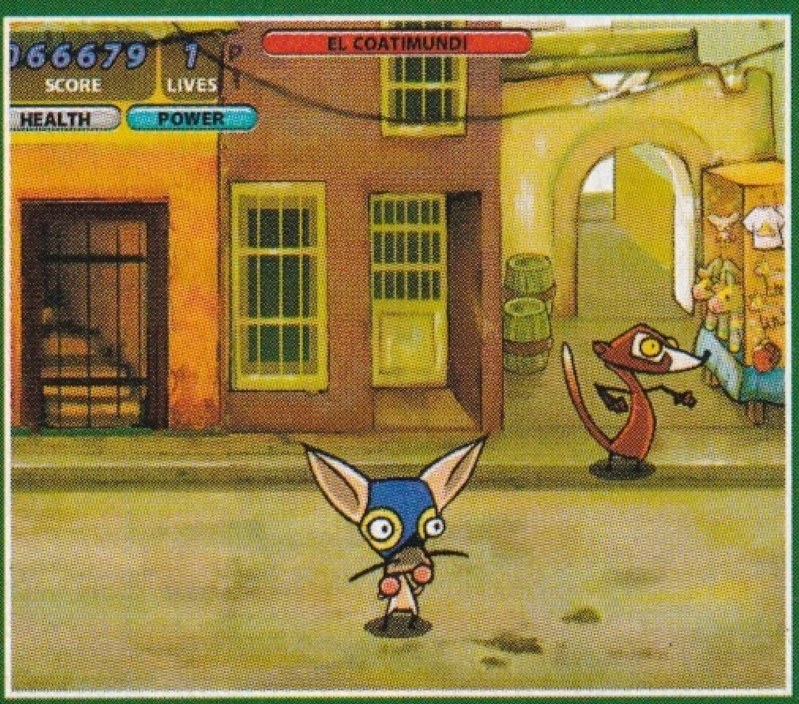
Grafika Thrillville może się podobać lub nie - zależy, czy ktoś lubi kreskówki - jednak na pewno ciężko będzie znaleźć grę, w której użyto by więcej barw. Wszystko jest tu bajecznie kolorowe, poczynając od obiektów rozrywkowych, poprzez odwiedzających, a na niebie kończąc (zwykle niebieskie, ale dużo się na nim dzieje). Podobać mogą się również minigry. Wiele wygląda dość sztampowo, ale zdarzają się wśród nich perełki w rodzaju naszych ulubionych Bandito Chinchilla i Stunt Rider.



Thrillville to naprawdę bardzo fajna, nieskomplikowana gra

TRZY PEREŁKI

Bandito Chinchilla ▶
Prosta bijatyka, w której dzielny Chinchilla ratuje swoją siostrę. Do wyboru masz cztery postacie stosujące różne ciosy. Sterowanie to sześć klawiszy, wystarczy ich, by pokonać legiony piesków preriowych, jaszczurek, skaczących ropuch i żółwi. Możesz też zbierać różne gadżety i broń, na przykład gitarę albo miotłę. A okrzyki Chinchilla są naprawdę cool.





◀ Stunt Rider
Jazda na rowerze po wertepach. Na przejechanie każdego odcinka masz ograniczoną ilość czasu, a teren jest bardzo nierówny. By wygrać, trzeba uważać nie tyle na prędkość, ile na utrzymanie równowagi na rowerze. Nie jest to łatwe. Nie raz zaliczysz kraksę, która tutaj wygląda wyjątkowo efektownie.

Squadron Ace ▶
Z wyborem trzeciej minigry mieliśmy problem, ale w końcu stanęło na Squadron Ace. Lecisz samolotem z okresu pierwszej wojny światowej, a twoim celem są balony, sterowce oraz inne samoloty. Zabawa jest maksymalnie uproszczona, ale nie wiedzieć czemu wciąga. Obowiązkowe dla początkujących lotników.



DIAMENT

Thrillville nie jest doskonałe, bo minigry i kolejki zaczynają jednak po pewnym czasie nużyć, jednak naszym zdaniem jest bliskie ideału, przynajmniej w kategorii gier o budowaniu parków rozrywki. Dlaczego? Z trzech powodów: jest prosta, każdy znajdzie w niej coś ciekawego i świetnie nadaje się do wspólnej zabawy. Brakuje co prawda możliwości gry przez internet, ale na przyjęcia, do wspólnej zabawy przy jednym komputerze, jest idealna.

OCENA OGÓLNA

4

GRAFIKA

DŹWIĘK

FRAJDA

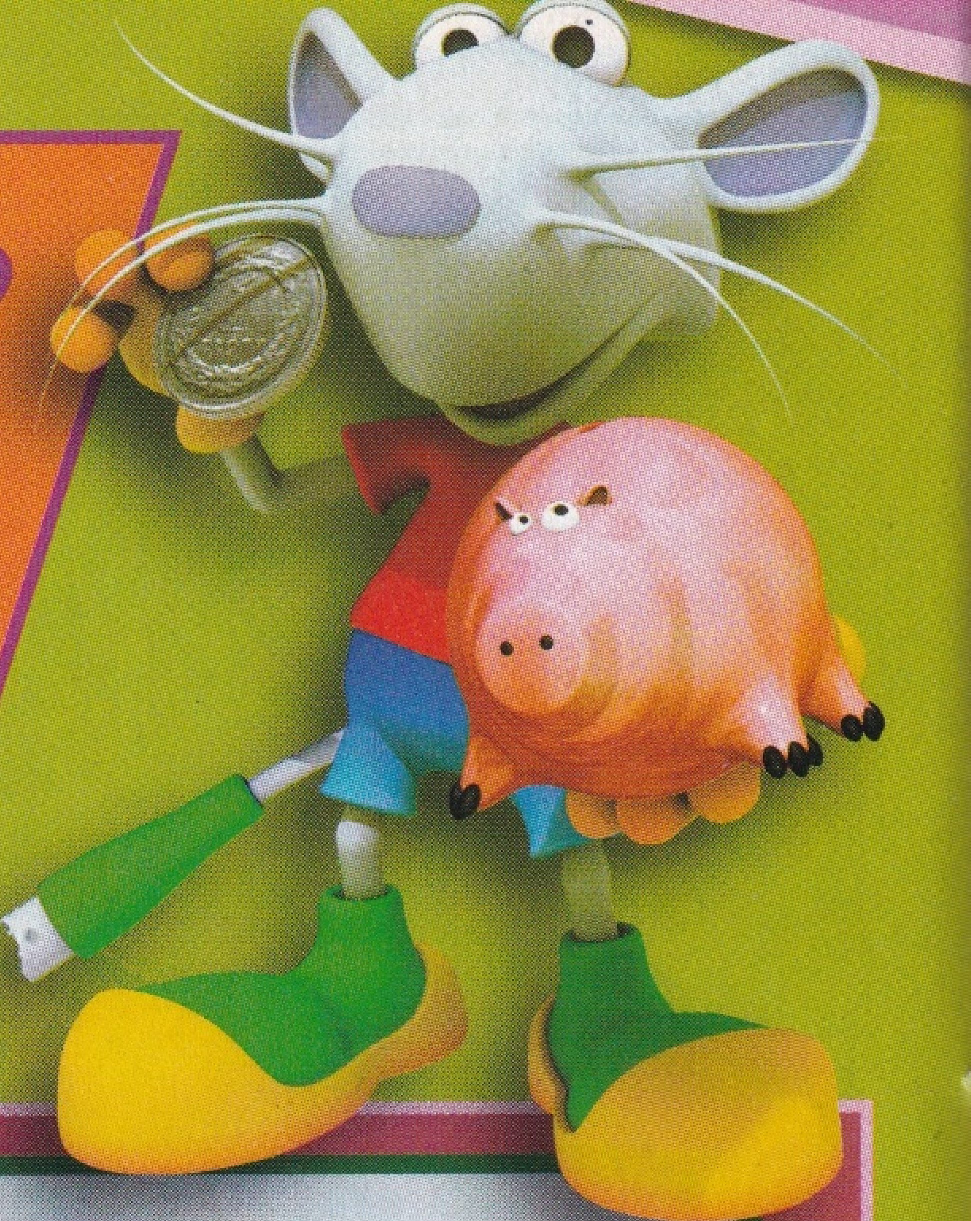
WERSJA JĘZYKOWA

DYSTRYBUTOR: LEM




Istnieją światy poza naszym –
kompas wskaże do nich drogę.
Złoty
Kompas
Grudzień 2007
NEW LINE CINEMA
SCHOLASTIC
www.zlotykompas.pl
DECCA
WARNER BROS. PICTURES
onet.pl
Radio ZET

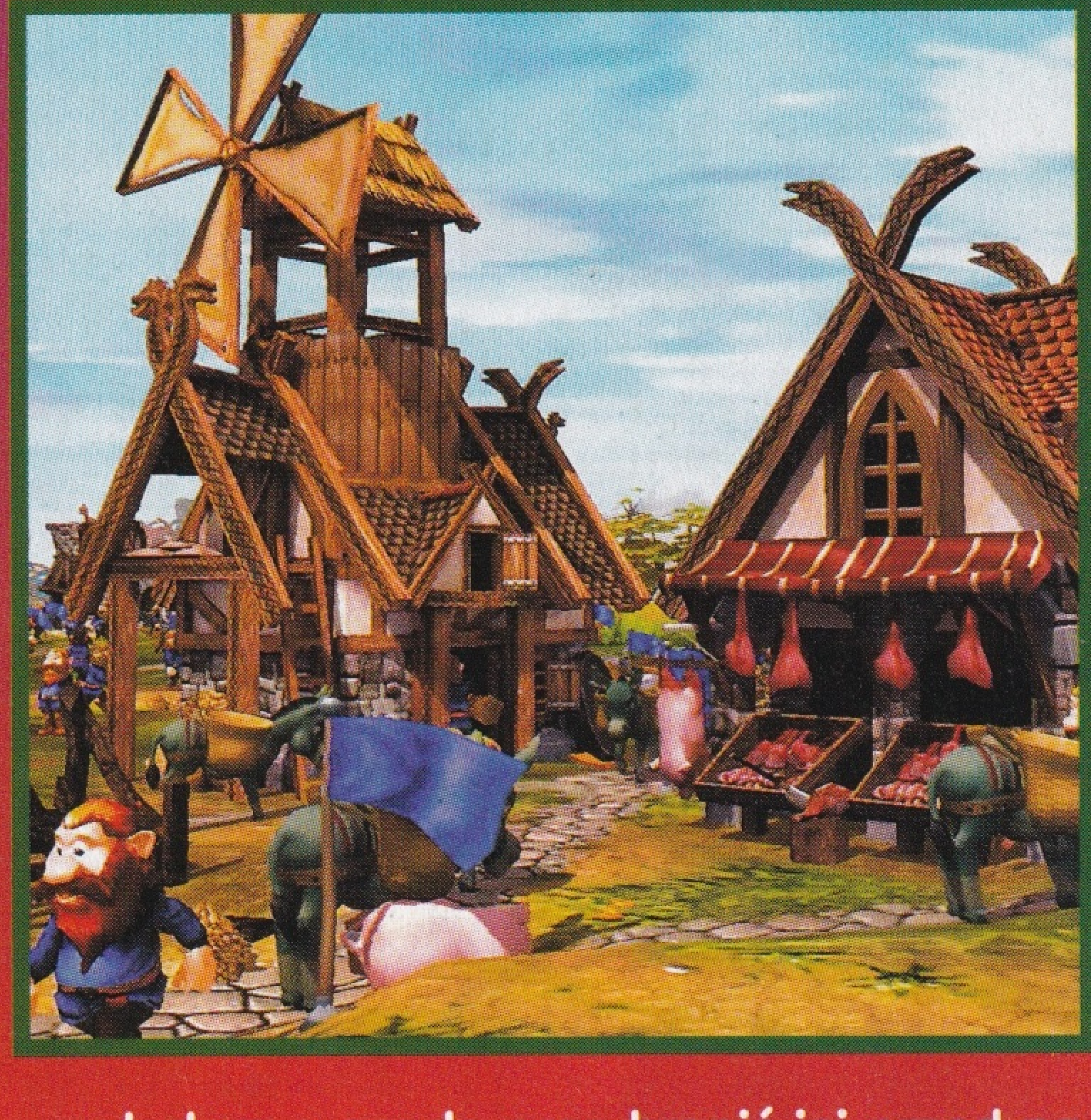
SETTLERS II: 10-LECIE



Historia garstki rzymskich rozbitków. Niegdyś mieli wszystko, teraz nieoczekiwanie spadł na nich szereg kataklizmów. Ci, którzy przeżyli, wsiedli na statki i wyruszyli w podróż w poszukiwaniu nowych ziem do zasiedlenia i rozpoczęli odbudowę swojej ojczyzny. Strategia ekonomiczna, trzeba zbudować i zadbać pod każdym względem o osadę oraz bronić jej przed najazdami wrogów. Przyjaźni mieszkańcy = przyjazna cena, polecamy!

CENA 19,99zł







ŁAP OKAZJĘ

SPACE EMPIRE 4 DELUXE

CENA 17,99zł



Kolejna odsłona serii Space Empires. Mamy możliwość opracowywania nowych technologii, projektowania nowych okrętów, prowadzenia wojen na szczeblu taktycznym, tłumienia buntów i nawiązywania kontaktu z innymi rasami. Ponadto narzędzia do tworzenia poziomów i kampanii umożliwiają kontakt z miłośnikami Space Empires. Zawiera Star Fury. No, wreszcie przyzwoita cena, nie z kosmosu!

ŁAP OKAZJĘ

LEMONY SNICKET'S SERIA NIEFORTUNNYCH ZDARZEŃ

CENA 29,99zł

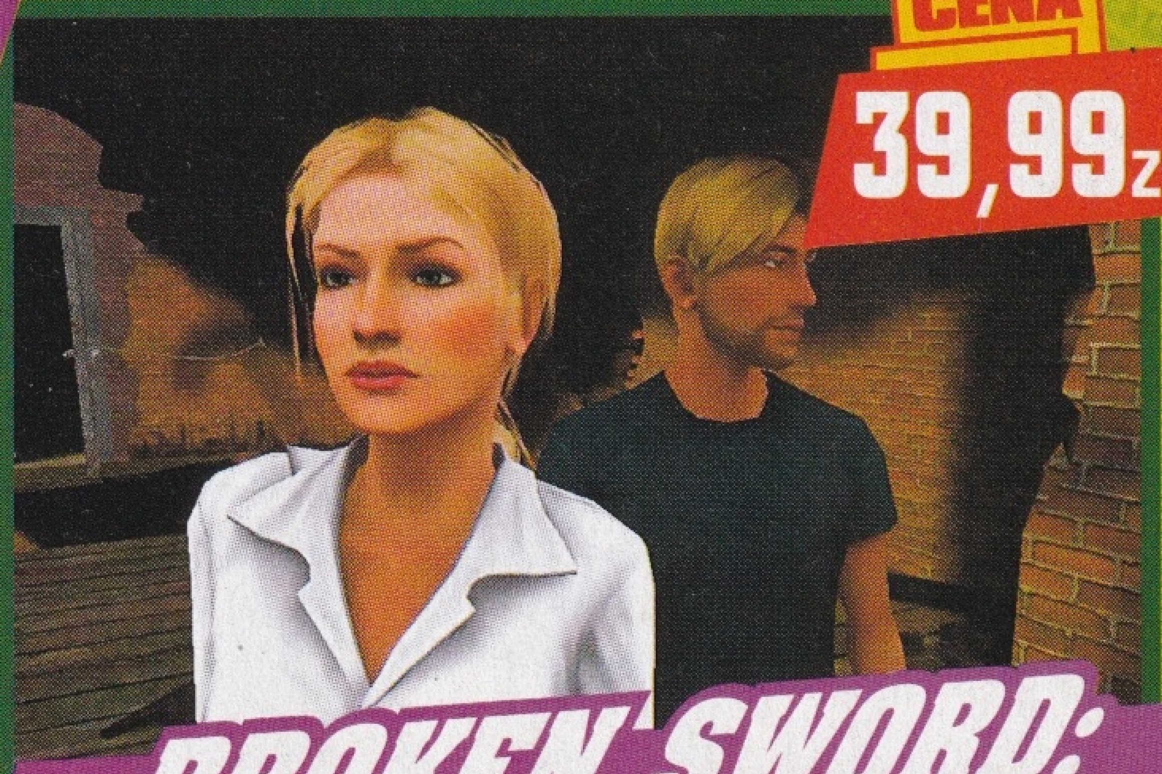
Przełączając się pomiędzy sierotami Baudelaire, można wykorzystywać ich unikalne umiejętności. Będzie to bardzo przydatne podczas wszystkich 15 dużych i strasznych misji - od głębokich katakumb pod posiadłością Olafa do posępnych nabrzeży jeziora Lachrymose. Być może spodziewasz się łatwego zwycięstwa i pokrzyżowania podłych planów Hrabiego Olafa? Oczywiście wszystko jest możliwe, ale jest więcej niż bardzo prawdopodobne, że każdy twój sukces będzie tymczasowy i przejściowy, ponieważ smutek, nieszczęście i niedola to wszystko, czego możesz być pewien w Serii Niefortunnych Zdarzeń.... Ale cena już robi się fortunna!



ŁAP OKAZJĘ

BROKEN SWORD: ANIOŁ ŚMIERCI

CENA 39,99zł



Mojżesz od wczesnych lat zdradzał zafascynowanie tajemniczą nauką alchemią. Studiował zapiski, które już wówczas były bardzo stare - skąpe pozostałości po dawno wygasłych cywilizacjach. Zdołał zbudować mityczną broń i kiedy Faraon odmówił pozwolenia na wyjście Synów Izraela z Egiptu, użył jej, ujawniając światu niszczącą siłę. Egipcjanie nazwali tę broń Aniołem Śmierci. Faraon skapitulował, rozpoczął się Eksodus... Setki lat po tych wydarzeniach pamięć o Aniele Śmierci zaginęła. Przynajmniej tak się wszystkim wydawało... Proste jak drut - musisz rozwikłać tę zagadkę dla dobra ludzkości. Cierpliwym zalecamy jeszcze „ciutek" cierpliwości, pewnie niedługo będzie taniej!

ŁAP OKAZJĘ

Ceny na podstawie: www.gram.pl, www.msw.pl, www.play.com.pl

KAPITAN BICEPS JEST STRASZNY, JEGO MATKA JESZCZE GORSZA!

Captain Biceps kontra MAGNETIK



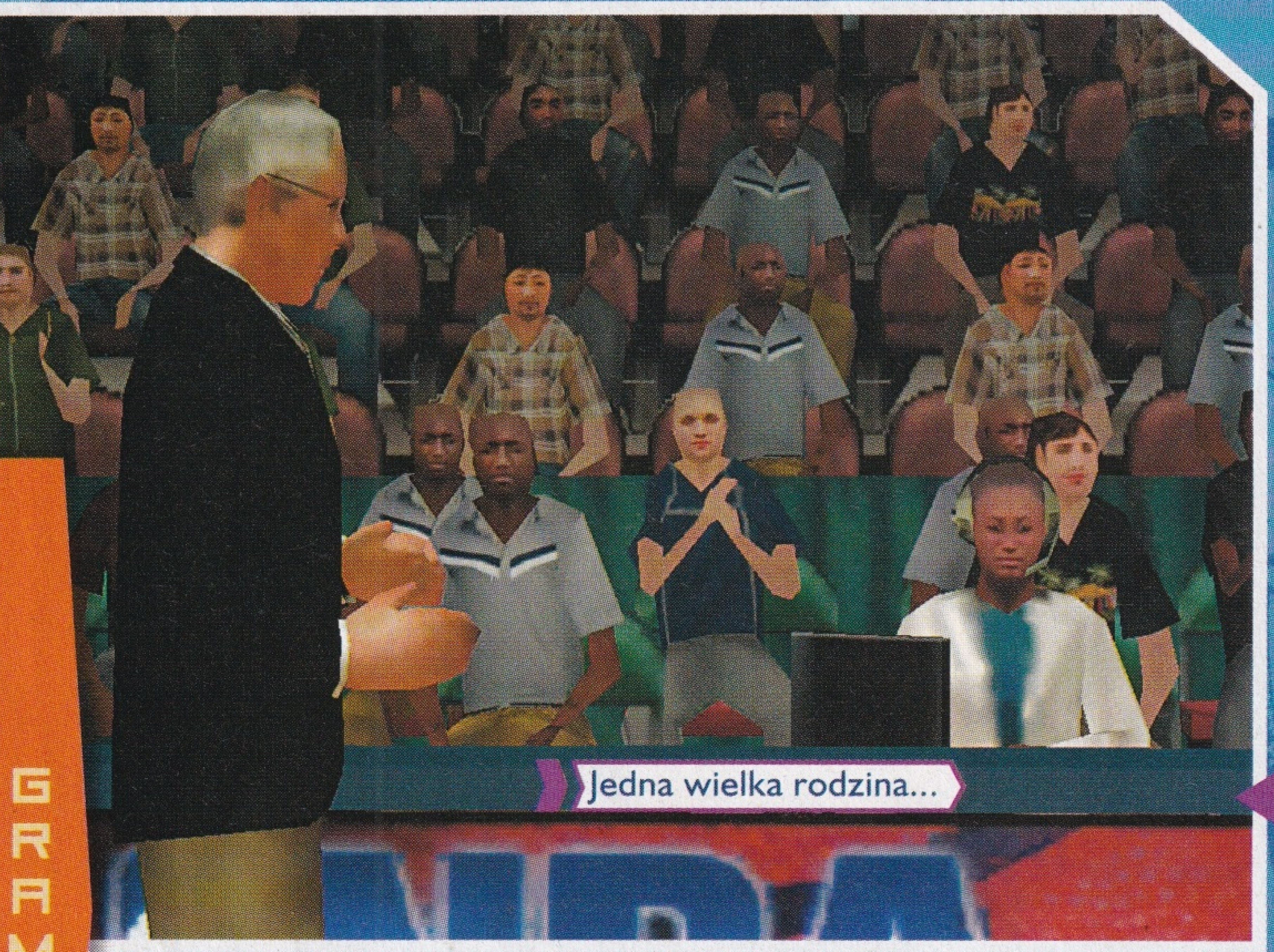
Problemy Magnetyka



NBA Live 08

ILE JESZCZE MOŻNA ZAROBIĆ NA LICENCJI NBA, NIE ZMIENIAJĄC PRAKTYCZNIE NIC W KOLEJNYCH ODSŁONACH SERII WYDAWANEJ PRZEZ ELECTRONIC ARTS? PRODUCENT JAKOŚ NIE MA ZAMIARU ODPOWIADAĆ NA TO PYTANIE - CHCE JEDYNIE WYCIĄGNĄĆ KOLEJNE PIENIĄDZE Z NASZEGO PORTFELA... SMUTNE, ALE PRAWDZIWE.




Jedna wielka rodzina...

TRYBÓW CI U NAS DOSTATEK

Z pewnością podziw budzi lista trybów rozgrywki – tych do naszej dyspozycji oddano całą masę. Rozgrywka za pośrednictwem Sieci, tryb dla jednego gracza (sezon z komputerem), pojedynki „jeden na jeden", turniej FIBA WORLD, zróżnicowane możliwości treningu (w tym nauka „wsadów"), mecz towarzyski, konkurs rzutów za „trzy". Jak więc nietrudno zauważyć, NBA LIVE 08 to nie gra, w której wygrywamy jedno spotkanie za drugim, dlatego też fani będą się bawić przez kilkadziesiąt godzin!

ARCADE – NIE?

Electronic Arts szumnie zapowiadało nową opcję Go-To Basketball, która miała sprawić, że w NBA LIVE 08 doczekamy się rewolucyjnych zmian w rozgrywce. Najnowsza część serii miała być bowiem symulacją z prawdziwego zdarzenia, a nie grą zręcznościową. Czy udało się to osiągnąć? Niekoniecznie. Gameplay jest podobny do tego, z którym obcowaliśmy przed rokiem. Wyrzucono jedynie elementy bardzo widowiskowe, czyli takie, jakich z pewnością nie zobaczymy nigdy na meczu koszykówki. A tak – bez zmian.



Stary, a czy Ty potrafisz doskoczyć do tablicy? Patrz!



Ktokolwiek widział piątego, ktokolwiek wie

ZMĄDRZELI

Ulepszono zachowanie komputerowych przeciwników. Nie ma tu mowy o rewolucji, ale widać, że autorzy popracowali trochę nad Sztuczną Inteligencją. I bardzo dobrze! Oponenci konstruują naprawdę przemyślane akcje, bardzo często popisują się efektownymi (oczywiście realistycznymi!) zagraniami, świetnie ze sobą współpracują. Czasem jednak się gubią i w bezmyślny sposób pozbywają się piłki lub zapominają o kryciu. No cóż, przecież nikt nie jest idealny.

Zróżnicowane tryby, ulepszona SI +

www.easports.com/nbalive08/

CENA: **139,90** zł

Windows 2000/XP/Vista, procesor Pentium 1300 MHz (Vista Pentium 4 2.4 GHz), 512 MB pamięci RAM, 64 MB karta graficzna i dźwiękowa



Taki wsad, że aż przez tablicę przeleciał



Jak nie przestanie, to zaraz zrobimy mu małe przemeblowanie

AUDIO - VIDEO

Pod względem graficznym, NBA LIVE 08 jest niemal identyczny, jak jego poprzednik z zeszłego roku. Szkoda, bo edycje dedykowane konsolom nowej generacji charakteryzują się fenomenalną wręcz oprawą wizualną. A tutaj co mamy? Kanciaste modele postaci oraz publikę stworzoną metodą „zróbmy cztery modele postaci, a potem kopiuj, wklej, kopiuj, wklej, aż zapełnimy cały stadion, hej!". Sytuację próbuje ratować klimatyczna ścieżka dźwiękowa, na którą składa się spora ilość kawałków w klimatach hip-hop, rap, etc.



Najlepiej załatwię to osobiście, pomyślał Iverson

SMACZKI

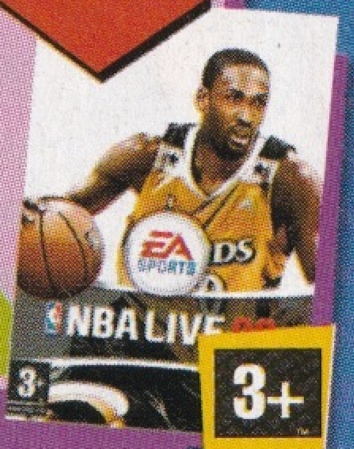
Z pewnością może podobać się to, że wielu zawodników, których oczywiście znamy z prawdziwych spotkań koszykówki, w NBA LIVE 08 również charakteryzuje się zagraniami specyficznymi dla swojego stylu. Bruce Bowen często podbiega do narożników, by stamtąd rzucić za trzy, a Koby Bryant kończy mecz zwykle z kilkudziesięcioma punktami na koncie. Kontrastowo słabsi zawodnicy często niedokładnie podają, gubią piłkę, nie trafiają do kosza...



OCENA OGÓLNA

3+

GRAFIKA
DŹWIĘK
FRAJDA
WERSJA JĘZYKOWA
DYSTRYBUTOR: EA POLSKA



ALE TO JUŻ BYŁO...

NBA LIVE 08 to raczej pozycja dedykowana tym, którzy nie mieli okazji zakupić gry przed rokiem. Zróżnicowane tryby rozgrywki, Sztuczna Inteligencja komputerowych przeciwników, to bezsprzecznie największe atuty omawianego produktu. Jednak nowa produkcja Electronic Arts nie jest raczej warta zakupu – wszystko to, co oferuje, już przerabialiśmy. I to nie jednokrotnie. Jeśli edycja 2009 niewniesie żadnych rewolucyjnych zmian, będzie nieciekawie... Oj, nieciekawie...

Mało zmian względem poprzedniczki, grafika

CHOINKOWE ROZ(G)RYWKI

Dzieci wybierają zawody aktorek, piosenkarzy, strażaków, policjantów, itp. Tylko Jaś mówi, że chciałby zostać św. Mikołajem.
- Czy dlatego Jasiu, że roznosi prezenty? - pyta nauczycielka.
- Nie. Dlatego, że pracuje raz w roku



Rozwiąż rebus!

Połącz punkty.



Przed świętami św. Mikołaj rozdaje prezenty na ulicy. Jasio po otrzymaniu jednego z nich mówi:
- Święty Mikołaju, dziękuję ci za prezent.
- Głupstwo - odpowiada święty Mikołaj. - Nie masz mi za co dziękować.
- Wiem, ale mama mi kazała.

Jasio mówi do mamy:
- Mamusiu, chciałbym ci coś ofiarować pod choinkę.
- Nie trzeba syneczku. Jeśli chcesz mi sprawić przyjemność, to popraw swoją jedynkę z matematyki.
- Za późno mamusiu. Już ci kupiłem perfumy!

Cybertransformacja?

Sprawdź w nowym numerze Extry już 15 grudnia!



Przedszkolak pyta kolegę:
- Co dostałeś na gwiazdkę?
- Trąbkę.
- Mówiłeś, że dostaniesz lepsze prezenty!
- To super prezent! Dzięki niej zarabiam codziennie złotówkę!
- W jaki sposób?
- Tata mi daje, żebym przestał trąbić!

- Jak nazywa się żona św. Mikołaja?
- Merry Christmas.

Dowiedz się co kto dostał pod choinkę!



W wigilię Bożego Narodzenia Fąfarowie słyszą u sąsiadów straszny hałas. Fąfarowa komentuje:
- Albo synek Kowalskich dostał na gwiazdkę bębenek, albo Kowalski zaczął śpiewać kolędy.

Rozwiązania zadań na stronie 50.

AGE OF EMPIRES III: The Asian Dynasties

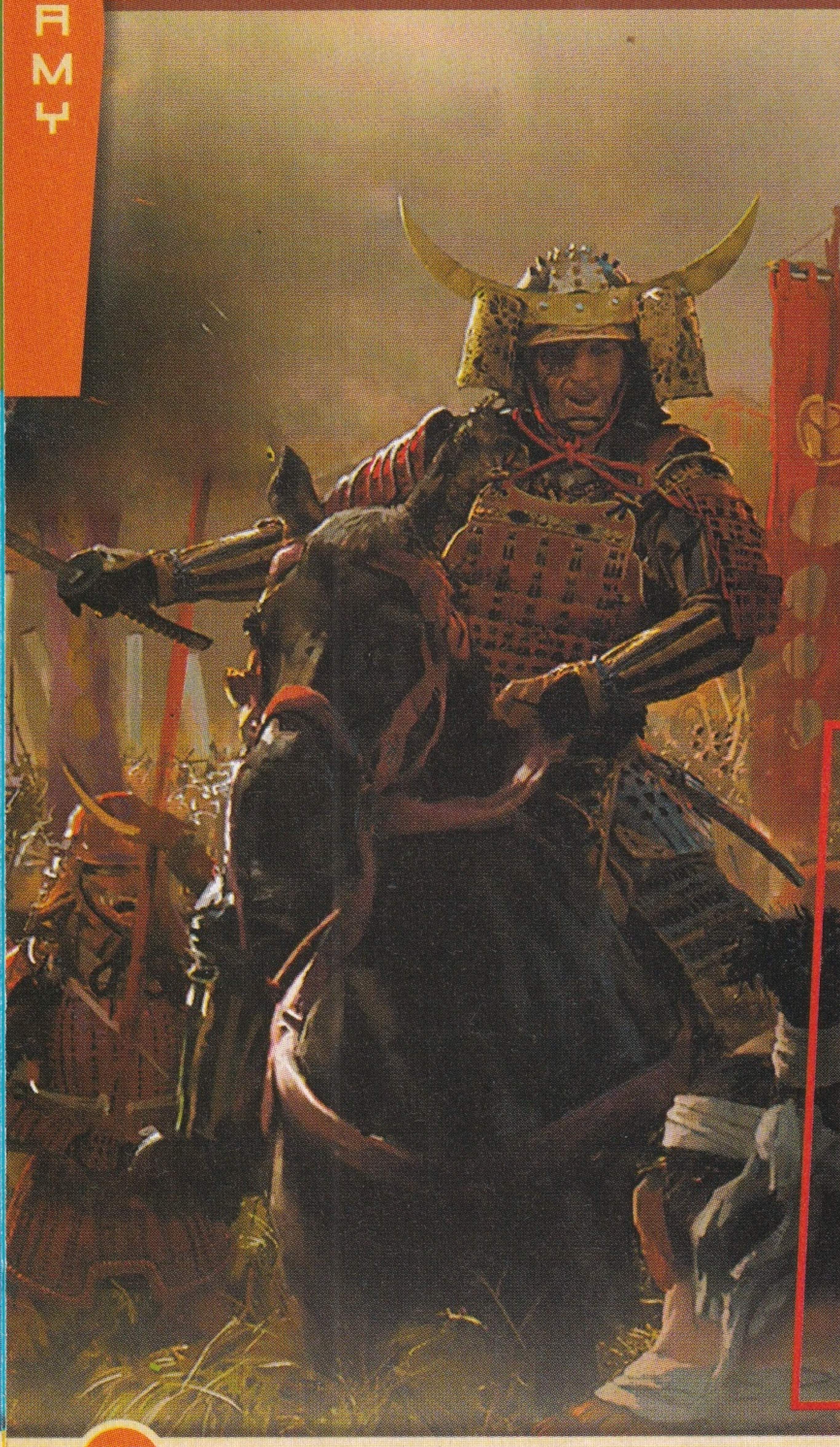
MAŁO KTO PRZYPUSZCZAŁ, ŻE KIEDYKOLWIEK UKAŻE SIĘ KOLEJNE ROZSZERZENIE DEDYKOWANE TRZECIEJ CZĘŚCI AGE OF EMPIRES. ENSEMBLE STUDIOS OBECNIE PRACUJE NAD HALO WARS (RTS NA X360), LECZ AUTORZY SERII MILE NAS ZASKOCZYLI, POWIERZAJĄC PRACE NAD ASIAN DYNASTIES TWÓRCOM SERII RISE OF NATIONS - BIG HUGE GAMES.


Zniszczenie ratusza przeciwnika to naprawdę wielka frajda

EMIGRACJA NA DALEKI WSCHÓD

Tym razem akcja gry przenosi nas na tereny Dalekiego Wschodu. Do naszej dyspozycji oddano trzy kampanie, po pięć misji w każdej. Kierujemy poczynaniami Chińczyków, Japończyków oraz Hindusów. Szkoda tylko, że mało interesujący i ubogi w szczegóły wątek fabularny gdzieś zanika już po kilkudziesięciu minutach zabawy. Wówczas gracz skupia się wyłącznie na wydobywaniu surowców, budowaniu armii i atakowaniu bazy przeciwnika. Nie zmienia to jednak faktu, że gra piekielnie wciąga i absorbuje nawet wybrednego gracza.


Szogunat... Wygląd tej budowli spodobał nam się najbardziej



CHINY

Pierwsza kampania toczy się w XV wieku. Jesteśmy świadkami fikcyjnej wyprawy Chińczyków na niezbadane tereny Nowego Świata. Najciekawszymi elementami zawartymi w tym rozdziale są przede wszystkim unikalne karty. Przykładowo dysponujemy możliwością skorzystania z Daru Konfucjusza – wówczas nie musimy czekać na posiłki, które „zamówiliśmy" w metropolii. Świetnym rozwiązaniem jest także pojawienie się cudu świata (wznosimy go, by awansować do następnej epoki) nazwanego Świątynią Nieba. Możemy dzięki niej wyleczyć wszystkich naszych podopiecznych.

OCENA OGÓLNA 6

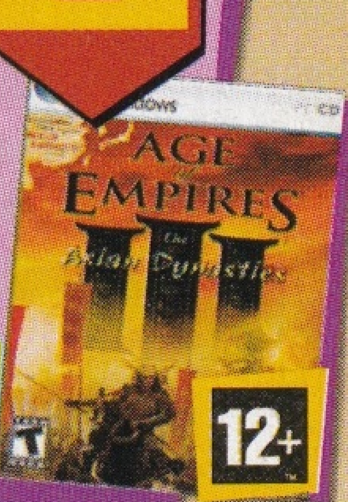
GRAFIKA

DŹWIĘK

FRAJDA

WERSJA JĘZYKOWA

DYSTRYBUTOR: CD PROJEKT



+ 3 świetne, zróżnicowane pod każdym względem kampanie, grafika i muzyka

www.ageofempires3.com/asiandynasties/

CENA: 59,90 zł

Windows XP, procesor Pentium 1400 MHz, 256 MB pamięci RAM, 64 MB karta graficzna i dźwiękowa



„Tu na razie jest ściernisko..."

JAPONIA

O ile wcześniej opisana część gry jest łatwa, o tyle w tym przypadku musimy się już nieco bardziej wysilić. Jednak wszystkie nasze starania są odpowiednio nagradzane, ponieważ na ekranie komputera oglądamy niezwykle efektowne walki z udziałem naszych potężnych jednostek (wśród nich kluczową rolę pełnią uzbrojeni po zęby samurajowie). Jako ciekawostkę należy potraktować opcję postawienia budowli Wrota Torii, która pozwoli nam zwiększyć ilość punktów doświadczenia o 150 procent.

INDIE

Ostatni z rozdziałów umożliwia... uwaga... pokierowanie czterema typami słoni. Tak! Dodatek pozwala nam korzystać z umiejętności zwierząt! Nie musimy chyba dodawać, że dzięki temu rozgrywka jest o wiele bardziej ciekawa. Oczywiście nie dostaniemy ich od razu. Najpierw musimy rozbudować bazę oraz wydobyć odpowiednią ilość surowców i awansować do trzeciej ery (z pewnością w przyśpieszeniu tego pomocna będzie Świątynia Karni Mata, umożliwiająca chłopom pozyskiwanie kilku surowców w tym samym czasie). Wówczas zaczynamy przygotowywać wspomniane ssaki do walki.

W trakcie przerywników filmowych dowiemy się niejednego



Szkoda, że takie krajobrazy obserwujemy wyłącznie w menu głównym



TEGO CHCIELIŚMY

Big Huge Games odrobiło zadanie powierzone przez Ensemble Studios, gdyż Age of Empires III: The Asian Dynasties to bardzo dobre rozszerzenie. Ciekawa kampania dla jednego gracza dość długi czas rozgrywki (nieco ponad 10 godzin zabawy), jak na dodatek tego typu, rozbudowany multiplayer, świetny klimat oraz brak jakichkolwiek usterek technicznych pozwalają nam wystawić maksymalną notę. Polecamy!

WYGLĄDA ŚWIETNIE

Silnik graficzny, na którym bazuje The Asian Dynasties, ma już co prawda dwa lata, ale mimo to generuje wysokiej jakości oprawę wizualną. Dodatkowo warte podkreślenia jest to, że jednocześnie udało się stworzyć klimat Dalekiego Wschodu, zachowując przy tym styl pierwowzoru. Naszą uwagę przykuła również animacja jednostek, która jak zwykle jest bezbłędna, a także wygląd nowych budynków, jakie możemy postawić, awansując do następnej ery. Oprócz tego na uwagę zasługuje muzyka. Stworzono ją w taki sposób, by nie przeszkadzała, a zarazem oddawała niepowtarzalną atmosferę gry.

Misje z użyciem statków to poezja!



www.zootycoon.com

CENA: 59,90 zł

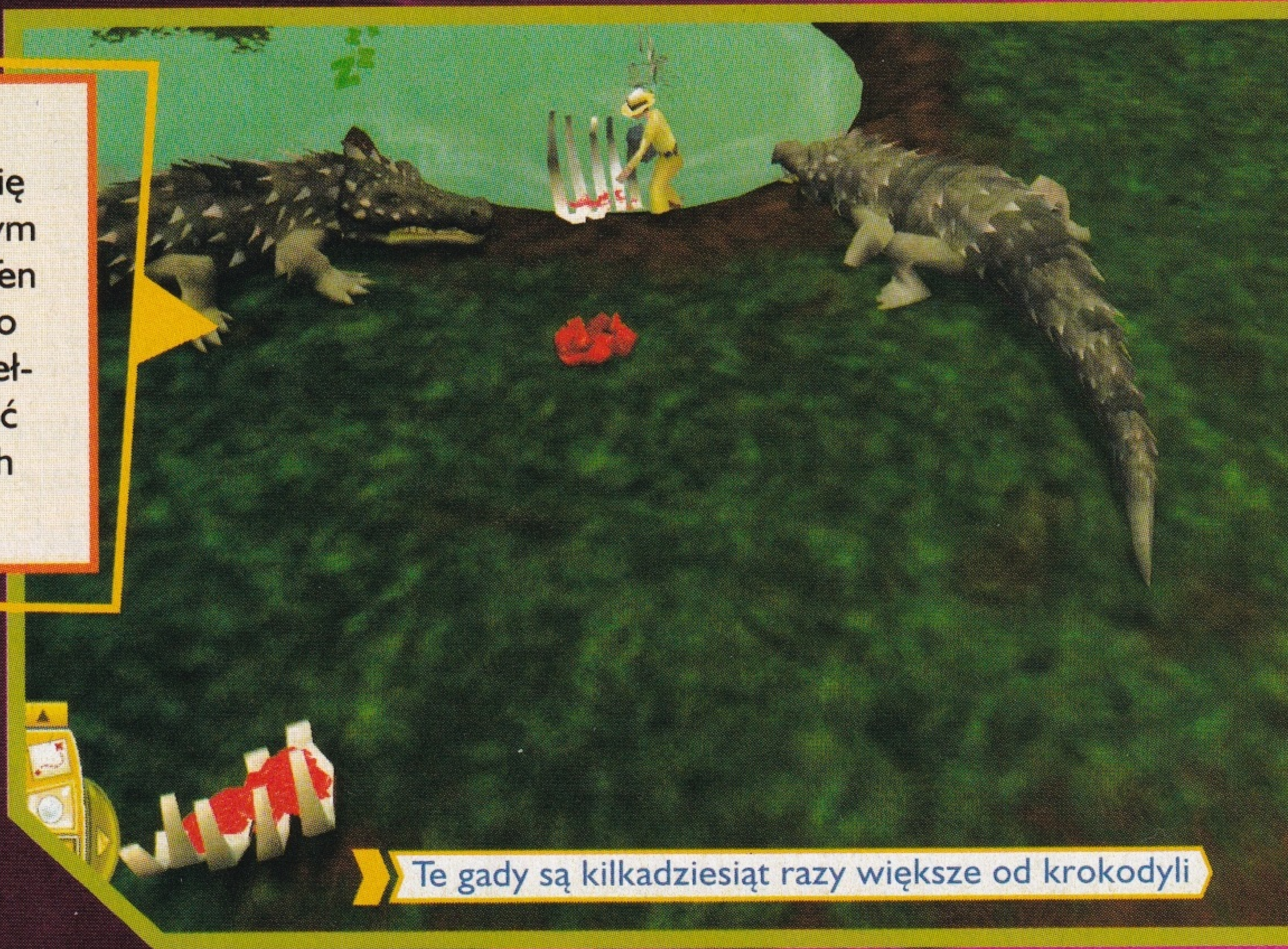
Windows XP lub VISTA, 256 (XP) lub 512 (VISTA) MB RAM, procesor 1 GHz, 600 MB miejsca na dysku, karta graficzna 32 MB, gra Zoo Tycoon 2

ZOO TYCOON 2: Wymarłe gatunki

ZWIERZAK TO OBOWIĄZEK. SZCZEGÓLNIE, JEŻELI MA KILKA METRÓW WZROSTU, WAŻY KILKA TON I ZJADA KILKASET DRZEW ROCZNIE. CO MOŻE BYĆ TAK OGROMNE? DINOZAUR! ALE TO DOPIERO POCZĄTEK...

POWRÓT Z PRZESZŁOŚCI

Wyobraźmy sobie, że w naszym supernowoczesnym zoo znaleziono szczątki stworzenia, które wymarło na długo zanim na Ziemi pojawili się pierwsi ludzie. Paleontolodzy poskładali je w całość, a dzięki najnowszym odkryciom w dziedzinie genetyki... udało się wyhodować żywy okaz! Ten spektakularny przełom był możliwy za sprawą najnowszego dodatku do Zoo Tycoon 2 zatytułowanego Wymarłe gatunki. Teraz nasze zoo wypełniło się 30 różnymi dinozaurami i prehistorycznymi stworzeniami. Choć i tak odwiedzającym nie będzie łatwo dogodzić, zwierzaki te to dla nich ogromne urozmaicenie. Dla nas również!



Te gady są kilkadziesiąt razy większe od krokodyli



Składamy skamielinę

WIĘCEJ ZAANGAŻOWANIA

Wymarłe gatunki pozwalają nam brać udział we wszystkich aspektach przywracania życia prehistorycznym istotom. Najpierw z ultraczułym wykrywaczem poszukujemy skamielin znajdujących się na terenie zoo. Następnie, w specjalnym laboratorium, składamy w odpowiedni sposób szczątki. Gdy kości są poukładane, trzeba jeszcze tchnąć w nie życie. Po ukończeniu prostej minigry, nasz nowy okaz ląduje w skrzynce na trawniku. Ostatni etap, to zapewnienie mu odpowiednich warunków na wybiegu. Niezbędne okażą się specjalne elementy, jak chociażby gorące źródełko dla ptaków dodo. Oczywiście większością z tych zadań może zająć się paleontolog, który dodatkowo będzie uczył odwiedzających w nowym budynku - centrum nauki.

OCENA OGÓLNA: 4

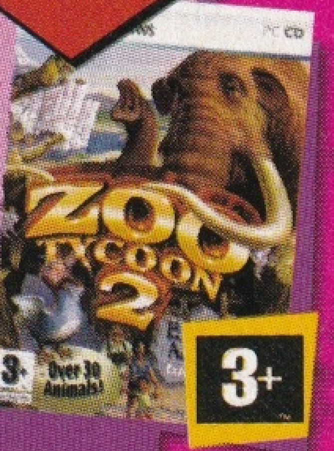
GRAFIKA

DŹWIĘK

FRAJDA

WERSJA JĘZYKOWA

DYSTRYBUTOR: CD PROJEKT





Utahraptor sieje spustoszenie

ZOO W OPAŁACH

W zoo panuje sielankowa atmosfera, pogłębiana przez artystów przebranych za zwierzęta oraz dzieci bawiące się w wykopaliska. Nie należy jednak zapominać o tym, że T-Rex znajdujący się tuż za betonowym murem, to nie domowa przytulanka, lecz krwiożercza bestia. Najsławniejszy z dinozaurów, gdy poczuje się znużony niewolą, zapewne przypomni nam i naszym gościom o sobie. Gdy wpadnie w szał, zdemoluje wszystko, co napotka na swojej drodze. Możemy mu wtedy sami podać środek uspokajający lub też zdać się na OŁD (Oddział Łapania Dinozaurów). Jak widać, w Zoo Tycoon 2: Wymarłe gatunki atrakcji nie brakuje. Prócz zwierzaków, przedmiotów, minigier, przyjdzie nam też zmierzyć się z dwiema nowymi, prehistorycznymi kampaniami. Tak więc: łopaty w ruch!

+ Nowe, fascynujące zwierzaki

– Nieświeża grafika

KONKURS

Nowy, animowany, pełnometrażowy film DVD o najsłynniejszej brygadzie detektywów i ulubionym psie wszystkich dzieci!

Tym razem Scooby-Doo i Kudłaty trafiają w serce Himalajów, by stanąć twarzą w twarz ze śnieżnym stworem! A do tego jeżdżą na snowboardzie!

Mnóstwo zabawy, śmiechu i tajemnic, a na płycie DVD dodatkowo odlotowy teledysk!



Jak wyobrażasz sobie spotkanie naszych nieu(wy)straszonych bohaterów, Scooby-Doo i Kudłatego ze śnieżnym potworem?

Techika wykonania pracy dowolna (może być nawet komiks)

Nagrodzimy najbardziej oryginalne prace!!!





x10

Odpowiedzi przysyłajcie na adres:
CYBERMYCHA
ul. Przyjazna 13 skr. poczt. 74,
85-858 Bydgoszcz
z dopiskiem SCOOBY
do 31 grudnia br.

Wyniki ogłosimy w numerze styczniowym CM. Nie zapomnijcie o dołączeniu swoich danych osobowych oraz zgody Rodziców na ich publikację w CM na liście zwycięzców konkursów.

MAŁA SPRAWKA

Droga redakcjo CyberMychy!
Na początku naszego listu chcielibyśmy Was serdecznie pozdrowić. Naszym zdaniem, Wasza gazetka jest super i umieszczacie w niej ekstra gry. Najbardziej podobały nam się: „Pop life", „Knights and merchants", „Z Steel Soldiers"," Beauty factory" i „Ghost Master", lecz z jedną mamy problem. W grze „Pop life", w trzeciej misji, nie wiemy, jak nagrać wersję demo. Zawsze kupujemy kabinę, w której jest opcja „wyprodukuj nagranie", lecz gdy nasz gwiazdor śpiewał w kabinie, a inna osoba obsługuję kabinę, to naszej gwieździe spada rozrywka i wychodzi z kabiny, a nagranie nadal nie jest wyprodukowane, a musimy nagrać wersję demo, żeby zaprzyjaźnić się z główną wokalistką zespołu. Czy możecie nam pomóc?! I jeszcze jedna mała sprawa. Czy wiecie, na jakich stronach można nabyć za darmo pełne wersję gier:„Z" i „Knights and merchants".
Z góry dziękujemy za odpowiedź.

Justyna i Sebastian Kuk

Heja. Proszę, oto rada Andego, speca od pomocy technicznej: żeby nagrać demo, musicie mieć studio nagraniowe i w kontaktach znaleźć osobę, która to potrafi. Zajrzyj do pucharku pod gwiazdkami - tam są wskazówki. Darmowe wersje gier, o których wspominacie, są dostępne na wielu witrynach, np:
http://www.idg.pl/ftp/gry_77/Knights.And.Merchants..html,
http://www.idg.pl/ftp/gry_964/Z..Steel.Soldiers..html

NOWA SYBERIA?

Droga redakcjo!
To znowu ja, Wojtek K.! Jestem waszym wielkim fanem, ale przepadam także za grą „Syberia" i „Syberia 2". I ja właśnie z tym do Was. Czy nie obił się Wam o uszy JAKIKOLWIEK adres Benoit Sokala? Mam pomysł na kontynuację tej serii, ale nie znam jego adresu. POTWORNIE! proszę o pomoc. Pozdrowienia,

Wojtek Kuchcik

Rozumiem uwielbienie dla Syberii. Podzielam. I podaję namiar na genialnego grafika, mistrza od Syberii i nie tylko: oficjalna strona to http://www.benoitsokal.com/

Z pamiętnika POMOCY TECHNICZNEJ...

Opis problemu:
gra nie sie wesz bo poniewaz jak biore instaluj wiszetltwa mi szie okno i tamn ja biore instaluj i jest jstalacia a po hwili przerew i przyrwa i tamcos pisze prosze zrobcie coś..

Autentyczny problem z CD: CyberMycha 3/07

I kto właściwie potrzebuje pomocy...

Co z SIECIÓWKami?

Wiem, że większości listów z braku czasu nie czytacie, no ale nudzi mi się i napiszę coś, gdyż mam parę pomysłów na nowe - wg mnie ciekawe - rubryki w waszej gazecie.

1) Pisząc w komputerowym magazynie na pewno zauważyliście, że z dnia na dzień (szczególnie u chłopaków, którzy z resztą stanowią większość czytelników CM) rośnie popularność gier MMORPG. Nie mówię tu tylko o Tibii, która ostatnim czasem bije rekordy popularności, ale też o takich tytułach jak Silkroad online, Mu online, etc. Wielu moich znajomych decyduje się także na grę w płatne gry, które oferują więcej możliwości jak Wow czy Lineage. Myślę, że dobrym pomysłem byłaby rubryka dotycząca tych gier. W każdym numerze moglibyście opisywać jedną z nich. Nawet bez specjalnie wielu informacji po kilku godzinach spędzonych na dowolnym forum danej gry można się o niej sporo dowiedzieć, tak że sądzę, że można zaryzykować z takim właśnie działem.

2) Drugim pomysłem, według mnie dobrym, byłaby rubryka ze starymi grami które królowały 5-8 lat temu. Może pomyślicie, że przesadzam, ale gdy ostatnio dopadłem artykuł o Faraonie i Zeusie (kojarzycie dawne produkcje Sierry?? bodajże seria impressions games) to naprawdę w oku zakręciła mi się łezka, gdy przypomniałem sobie, ile godzin spędziłem przed komputerem, jeszcze jako 6-7 latek.

Bartłomiej Gumienny

Witaj. Widzicie, nawet nudząc się, można zrobić coś fajnego, np. napisać ciekawy list :) Co do Twoich propozycji: mam nadzieję, że zauważyłeś, że w CM był dział poświęcony grom MMORPG, jednostronicowy. Mamy w Redakcji zagorzałego fana sieciówek, zarywającego nocki na grze. Ale niestety, dział ten przepadł... przez, a może dzięki - Czytelnikom. W ramach ankiet i na badaniach zdecydowana większość wskazywała go jako mało interesujący. Postaramy się jednak przemycać newsy o sieciówkach w ramach innych działów. Co do wspomnień z dzieciństwa... Widzisz, naszymi czytelnikami w większości są 10-11 latkowie. Dla nich gra, która była na rynku 6-7 lat temu to zamierzchła przeszłość, epoka dinozaurów, czasy beztroskiego wręcz niemowlęctwa. Nie przeczę, że warto pisać o bardzo dobrych, choć starszych grach - robimy to w dziale TANIE GRANIE, gdzie przypominamy hity sprzed lat, dostępne teraz w dobrych - czyli niskich - cenach. Ale jesteśmy nastawieni przede wszystkim na aktualność - tego przecież od nas wymagacie. I to aktualności zajmują i będą zajmowały w CM najwięcej miejsca. Pozdrawiam!

ROK 8, NR 10/07 (89)
Wydawnictwo
Egmont Polska Sp. z o.o.
Dyrektor generalny
Jacek Bełdowski
Dyrektor wydawniczy
Iwona Tessarowicz
Wydawca
Krzysztof Czulec
Adres wydawnictwa
ul. Dzielna 60,
01-029 Warszawa,
tel. (0-22) 838-41-00
www.egmont.pl

CyberMycha

ADRES REDAKCJI:
UL. PRZYJAZNA 13, 85-858 BYDGOSZCZ 43, SKR. POCZT. 74, TEL./FAX (0-52) 348-46-32

POMOC TECHNICZNA tel. (0-52) 371-61-43, pomoc@cybermycha.pl

• Redaktor naczelny: Aleksandra Szalbierz • Z-ca red. naczelnego: Grzegorz Szalbierz, Błażej Krakowiak • Sekretarz redakcji: Mirosław Świetlik • Okładka: Katarzyna Milde • Teksty: Piotr Orcholski, Andrzej Nowakowski, Ariel Zwoliński, Adam Woźny • Pomoc techniczna: Andrzej Nowakowski • Modele 3D CyberMychy: Łukasz Czyczyło • Komiks CyberMycha: Sebastian Barabanow, Magdalena Madej, Maciej Reputakowski • Opracowanie graficzne i skład: Studio DELFIN (www.wydawnictwo-delfin.pl) • Opracowanie CD: Andrzej Nowakowski • Produkcja: Ewa Jóźwik • Sprzedaż reklam: Katarzyna Puchalska (katarzyna.puchalska@egmont.pl), Beata Michalak (beata.michalak@egmont.pl) • Kolportaż: Agnieszka Kowalczyk (agnieszka.kowalczyk@egmont.pl)

Ogólnie jest OK

Chciałbym byście to umieścili w Cybermyszy. Więc mam na imię Michał i mam 10 lat (kolekcjonuje Cybermychę, jest to moja ulubiona gazetka) może co dwa, trzy miesiące ogłaszane by były najlepsze gry (wywnioskowane z Cybertopu). Jestem fanem Raymana i pozdrawiam wszystkich fanów, chciałbym też o umieszczenie w Cybermyszy jakieś części Raymana. Jak dla mnie wszystkie gry z Cybermychy są fajne. Zabrakło mi trochę plakatów moglibyście umieścić jakiś plakat, np. Ryman Hoodlum Havoc, Kangurek Kao Tajemnica wulkanu, Pro Evolution Soccer 6, NFS Carbon. A NFS podobno jest nowe to może coś napiszecie. Chyba NFS Pruss czy coś w tym stylu.

Michał

Hej! proszę, publikujemy Twój list. Cieszę się, że mogę na łamach spotkać się ze stałym Czytelnikiem! Co do plakatów - no, szczerze, małe szanse... Strony z plakatami zamieniliśmy na recki i nowinki. Zresztą, zgodnie z sugestiami Czytelników. Też trochę żałujemy... Ale jeśli chodzi o reckę świeżutkiego NFS: Prostreet, proszę bardzo. Mówisz i masz!

WASZYM ZDANIEM

Macie kłopoty w szkole? Problemy z przyjaciółmi? Coś Was cieszy, niepokoi, chcecie poznać nowych kolegów i koleżanki? Piszcie do nas, z dopiskiem WASZYM ZDANIEM lub POZNAJMY SIĘ!

**CyberMycha,
ul. Przyjazna 13
85-858 Bydgoszcz,
skr. poczt. 74**

POMOC

Instalowałem grę pt: „Creature Conflict". Po instalacji wyskakuje mi błąd „at least 1.1 vertex shader version is needed", sprawdzałem kartę graficzną, sterowniki, DirectX i wszystko jest ok. Zadzają się wymagania kompa. Gra była instalowana 4 razy i cały czas ten sam błąd .Proszę o rozwiązanie mojego problemu. CyberMychę kupuję od kilku lat wszystkie numery i zawsze było ok. Pozdrawiam,

Damian Cz.

Publikujemy Twój list, bo dotyczy dość często spotykanego problemu. Otóż jego przyczyna nie leży ani po stronie CyberGry, ani po stronie Creature Conflict. Sprawcą całego zamieszania jest Twoja karta graficzna, a właściwie brak w niej jednostek Vertex Shader, odpowiedzialnych za obliczanie położenia wierzchołków wielokątów w przestrzeni. Niestety, jedynym rozwiązaniem tego problemu jest wymiana karty graficznej na lepszą. Przed dokonaniem decyzji o zakupie nowej grafy, warto sprawdzić typ płyty głównej i wszystkie parametry komputera. Nawet najdroższa karta graficzna może okazać się bezużytecznym zlepkiem elektroniki, jeśli płyta główna nie pozwoli na wykorzystanie jej potencjału, a procesor lub pamięć RAM nie udźwigną wymagań stawianych przez najnowsze gry.

Witam. Mam na imię Agnieszka i zbieram CyberMychę już od 3 lat. W jednym z numerów zamieścili państwo grę „SNOWY: The Bear's adventures". Niestety, nie mogę jej zainstalować, pomimo iż robiłam już to kilka razy, kiedy przeszłam grę i po pewnym czasie chciałam znów w nią grać. Otóż, kiedy włączam CyberMychę, klikam instaluj, otwiera się niebieskie okno do instalacji. Czekam na pojawienie się głównego, mniejszego okna, ale zamiast niego wyskakuje małe okienko z napisem „Game is arleady instaled" i mogę kliknąć tylko „OK". Po kliknięciu, okno się zamyka i instalacja jest przerwana. Z mojego tłumacza kontekstowego wynika, iż napis oznacza „Gra jest już zainstalowana". Uprzedzam, że na pewno wcześniej została odinstalowana pomyślnie. Proszę o pomoc, iż jest to moja ulubiona gra. Pozdrawiam całą redakcję,

Agnieszka

Tekst komunikatu tłumaczysz dobrze :) Prawdopodobnie, gra została odinstalowana w sposób nieprawidłowy, instalacja została przerwana lub usunięte zostały jej pliki, ale pozostały wpisy w rejestrze systemu. Nie polecamy ręcznego czyszczenia rejestru. Nawet najdrobniejszy błąd może spowodować nieprawidłową pracę całego systemu operacyjnego lub uniemożliwić uruchomienie Windowsa w ogóle. Sprawdź w panelu sterowania (dodaj/usuń programy), czy nie znajduje się tam informacja o zainstalowanej grze Snowy. Jeśli tak, odinstaluj ją i zainstaluj raz jeszcze. Być może, jedna z prób instalacji zakończyła się sukcesem, ale nie potrafisz wskazać miejsca, gdzie skopiowane zostały pliki gry. Skorzystaj z wyszukiwarki (START->Wyszukaj) i wpisz „Snowy". Jeśli gra znajduje się gdzieś na dyskach, na pewno zostanie odnaleziona. Sprawdź też w menu Start, w zakładce Programy, czy nie znajduje się tam żaden skrót do Snowy'ego. Proponujemy też eksperyment z założeniem nowego profilu użytkownika i instalacji gry na tym profilu. Jeśli to nie pomoże, ostatecznym rozwiązaniem i na pewno skutecznym będzie przeinstalowanie Windowsa. Z pewnością przed końcem roku, wraz z przedświątecznymi porządkami, warto poświęcić trochę czasu na „porządki" w komputerze, by cieszyć się stabilnym działaniem systemu kolejny rok!

POZNAJMY SIĘ

ELO!

Mam na imię Ola i mam 13 lat. Mieszkam koło Poznania. Interesuję się grami np.: "Sims 2", "Sim City 3000". Lubię też chodzić na zakupy, śpiewać i tańczyć. Chciałabym poznać ciekawych ludzi (także chłopaków :-). Mile widziane zdjęcia.

ALEKSANDRA CHĘCIŃSKA
UL. KÓRNICKA 89
62-020 SWARZĘDZ

CZEŚĆ WSZYSTKIM CZYTELNIKOM CM!

Mam na imię Milena i chodzę do klasy I b klasy gimnazjalnej w Bolimowie, gdzie też mieszkam. Lubię czytać, grać na komputerze w Simsy i jeździć na rowerze. Mój ulubiony przedmiot to język angielski, a mój ulubiony kolor to niebieski. Chętnie poznam fajne osoby, niezależnie od wieku i płci. To do zobaczenia!

MILENA URBAŃSKA
UL. STROYNOWSKIEGO 23
99-417 BOLIMÓW

SIEMA!

Nazywam się Adrian i mam 12 lat. Chodzę do 6 klasy szkoły podstawowej. Mieszkam w Chwałowie. Moje hobby to muzyka i sport oraz komputery. Lubię grać w gry strategiczne i przygodowe. Chętnie poznam kogoś w wieku od 11 do 13 lat. Czekam na listy. Odpiszę na 10000000000%. Pozdrawiam.

ADRIAN HAUKE
CHWAŁÓW 10
69-210 ŻERKÓW

WASZYM ZDANIEM

● Druk: Ortis ● Tłocznia płyt CD: TAKT

Redakcja nie odpowiada za treść zamieszczonych reklam i ogłoszeń. Redakcja nie zwraca nadesłanych prac, zdjęć i innych załączników. Redakcja nie prowadzi sprzedaży numerów archiwalnych. Prenumerata: Centrum Usług Pocztowych, Dział Kolportażu, ul. Jagiellońska 6, 85-950 Bydgoszcz, nr rachunku 98 1320 0019 0099 0011 2000 0022

FIFA Manager 08

NA RYNKU GIER MENADŻERSKICH WYDAWCY NIE MAJĄ LEKKO. TO SPECJALISTYCZNA DZIEDZINA, OPANOWANA PRZEZ WSZYSTKOWIEDZĄCYCH FANATYKÓW. MIMO WSZYSTKO EA KOLEJNY RAZ ZDECYDOWAŁO SIĘ RZUCIĆ WYZWANIE DOŚWIADCZONEJ KONKURENCJI, PREZENTUJĄC PEŁEN BŁYSKOTEK I BAJERÓW FIFA MANAGER 08.

JESZCZE WIĘCEJ

Witający nas ekran z logo lig FIFA to już tradycja. Oczywiście nie zabrakło Orange Ekstraklasy, lecz prawdziwych maniaków futbolu bardziej ucieszą zapewne umieszczone w wersji 08 małe, regionalne smaczki. Szósta Liga angielska, małe hiszpańskie rozgrywki lokalne, czy drużyny z Albanii pozwolą odnaleźć ukryte przed światem talenty piłkarskie i wykreować je na gwiazdy.



Gra jest spolszczona poprawnie i starannie



Ekrany oczekiwania to rzadkość - 08 wydaje się działać szybciej od poprzednika

NA PIERWSZY RZUT OKA

Strona Domowa to znany z innych menadżerów ekran podsumowujący sytuację w prowadzonej drużynie lub klubie. Tutaj jest wyjątkowo czytelny, a w dodatku można go dostosować do naszych upodobań. To świetne narzędzie pozwalające nowicjuszom zapoznać się z kluczowymi wyzwaniami zabawy w futbolowego guru.

KTO PÓJDZIE PO CHIPSY?

Silnik meczowy oparto na technologii zręcznościowych FIFA/UEFA. Pełen trójwymiar i płynna animacja pozwalają cieszyć się meczem jak przed TV. Zobaczymy efektowne strzały, faule, podania, a po udanym strzale zawodnicy odtańczą dziki taniec radości. Żaden konkurencyjny tytuł nie może się równać z FIFA Managerem w tej kategorii.

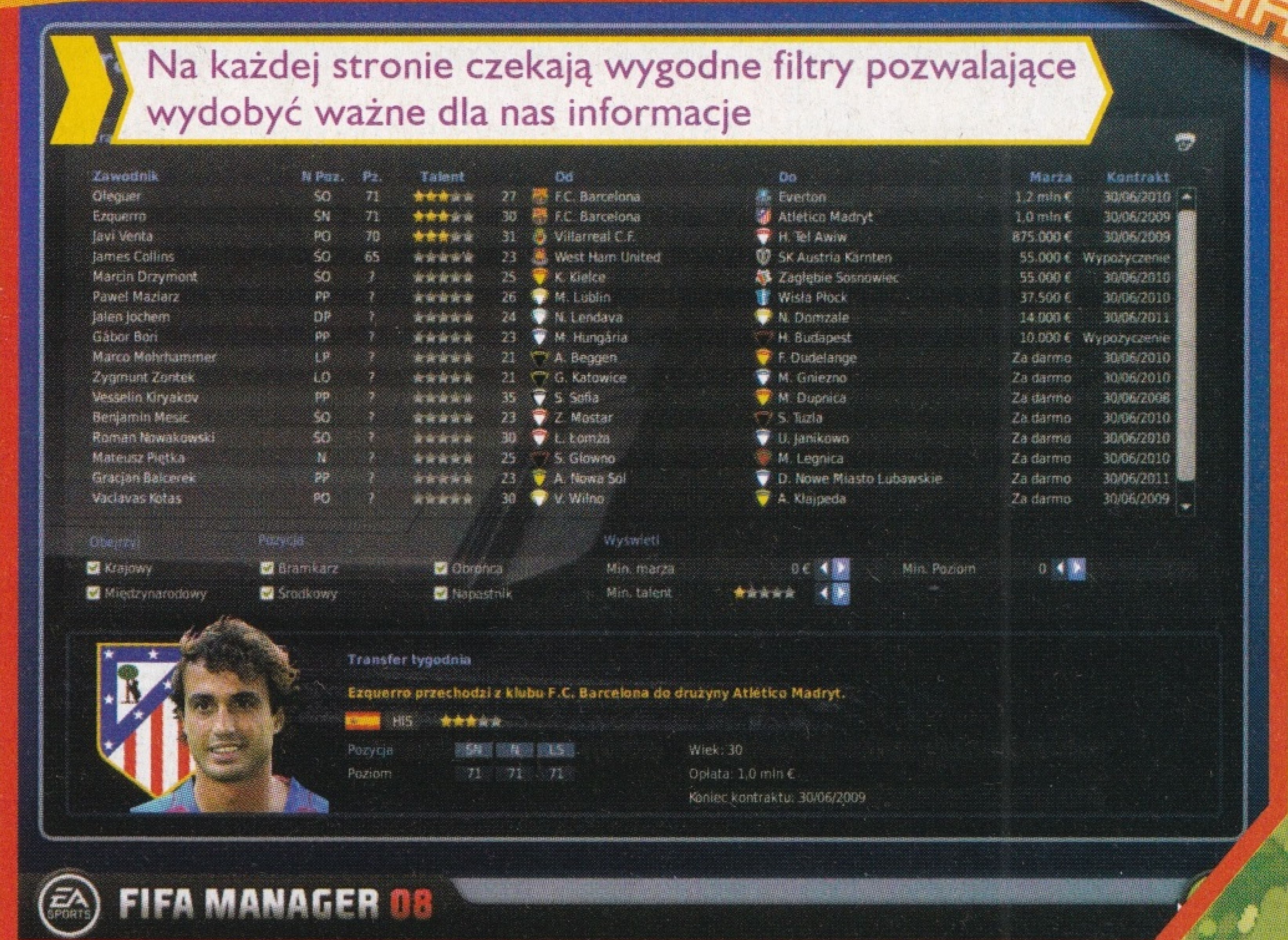


Ronaldinho podbija sobie skuteczność w meczu towarzyskim

Grafika, interfejs, gigantyczna baza licencjonowanych informacji i drużyn

PEŁNA OPRAWA

Internetowy portal Footballworld i regionalne strony regularnie dostarczają plotek i wiadomości ze świata profesjonalnej piłki. Wyczytamy tam komentarze do naszych decyzji, a nawet wywiady, w których zawodnik wylewa swoje żale na niezadowalającą decyzję trenera (tak, to znów my). System negocjacji kontraktów z graczami uległ znacznemu rozbudowaniu, więc informacje z www są cenną podpowiedzią na temat nastrojów i oczekiwań piłkarzy.



Na każdej stronie czekają wygodne filtry pozwalające wydobyć ważne dla nas informacje



Im dłuższa nasza kariera, tym więcej trenerów i zawodników mówi o nas jak o znajomych

STATYSTYKI DO N-TEJ POTĘGI

Na pudełku gier menadżerskich jest ostrzeżenie dla osób uczulonych na liczby i tabelki. W końcu sens zabawy polega na ogarnięciu własnego zespołu oraz przeciwników aż do najdrobniejszych detali i opracowaniu właściwej strategii. FM08 szczyci się ponad 75000 (!) historycznych wyników spotkań oraz największą liczbą parametrów opisujących każdego zawodnika (a tych też nie jest mało, skoro wykupiono licencję na 52 ligi). Bez kalkulatora i notesu ani rusz...

ZDĄŻYĆ NA EURO 2012

Budowa i rozbudowa stadionów jeszcze nigdy nie była tak świetną zabawą. Wygodny, trójwymiarowy interfejs i prawie 400 obiektów do wyboru pozwala się poczuć jak w piłkarskich The Sims. Jeśli wierzymy w dobrą passę (i wierzy w nią prezes klubu), możemy zaplanować nawet kilkunastoletnie inwestycje. Wygodni mogą zrezygnować z zabawy w stadionowe klocki i zlecić projekt architektowi.



Teraz martwimy się także, czy żona lub dziewczyna nie roztrwoni naszego majątku. Na szczęście jest opcja 'odetnij gotówkę' :D

NIKT NIE JEST DOSKONAŁY

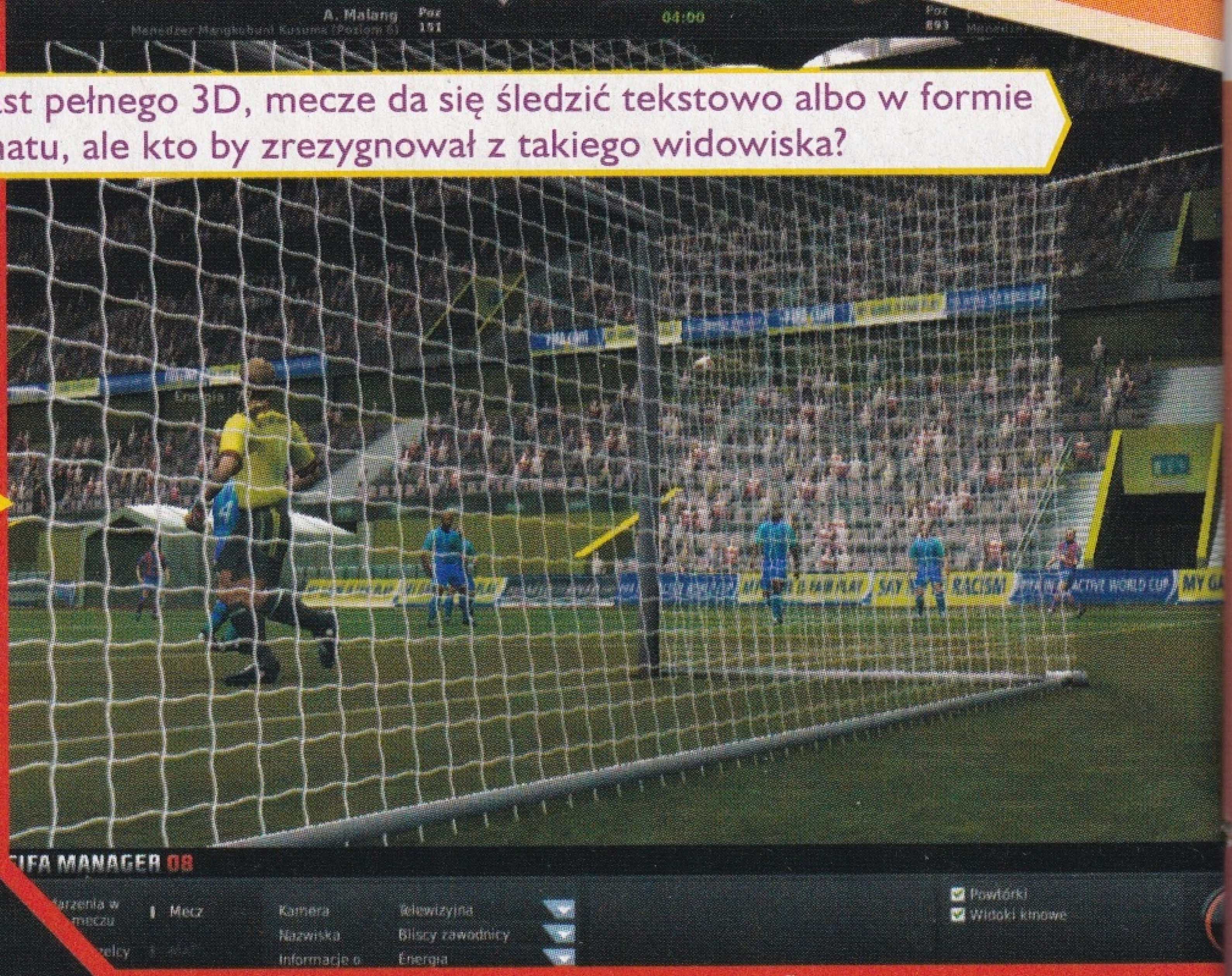
Mimo graficznej szczegółowości i mnogości branych pod uwagę atrybutów, silnik meczowy potrafi produkować dziwne rezultaty. Ilość poprzeczek i chybionych strzałów w pustą (!) bramkę z odległości 2 metrów jest absolutnie niewiarygodna. Sztuczna inteligencja graczy też nie powala. Pozostawieni bez naszego nadzoru, potrafią przegrać z kretesem pewne spotkania z kilkakrotnie słabszym przeciwnikiem.



Tutaj zmieści się prawdziwy tłum handlarzy podróbkami...

GRAMY

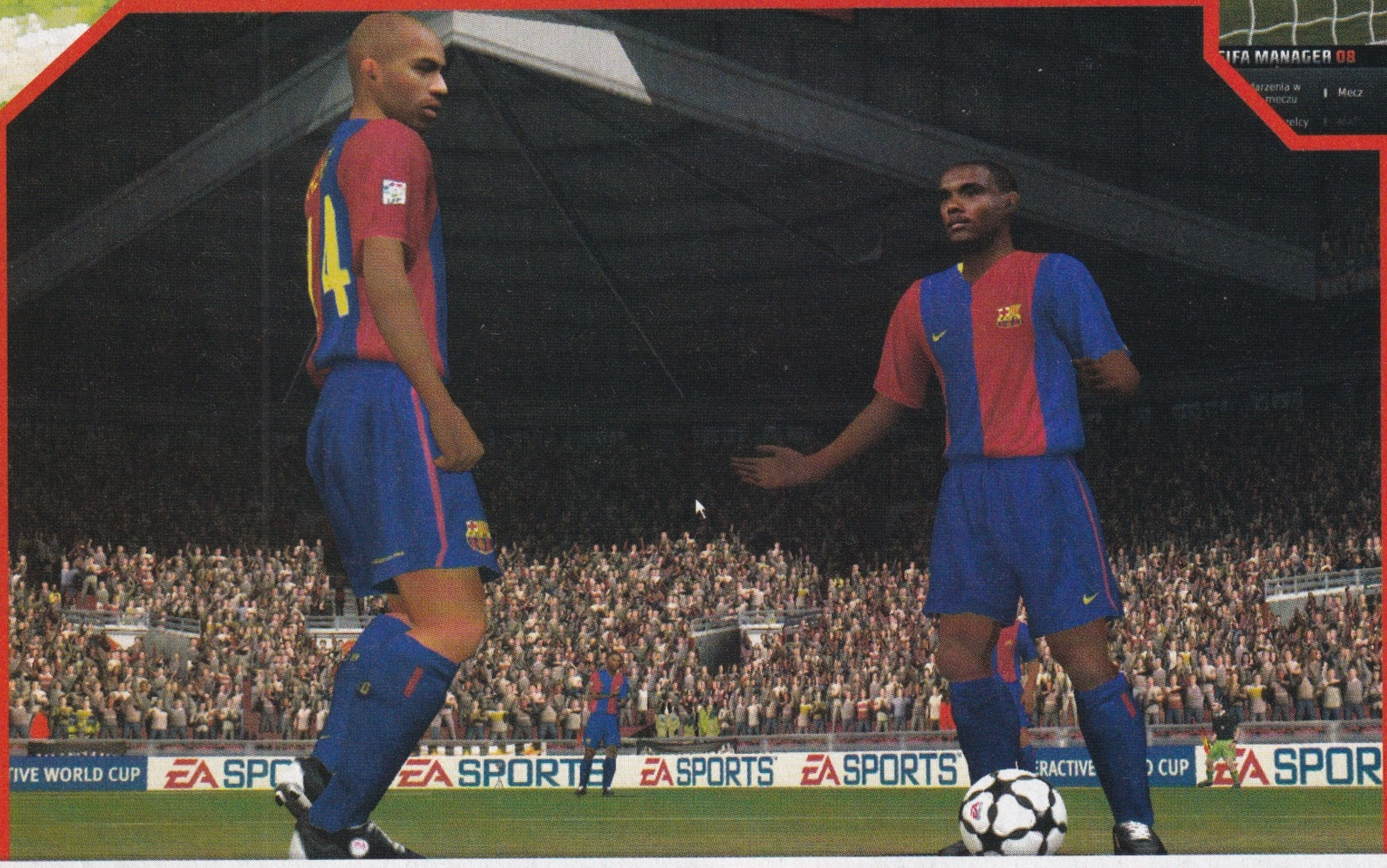
Sztuczna inteligencja, dziwnie wyważona skuteczność strzałów, pobłażliwi sędziowie



Zamiast pełnego 3D, mecze da się śledzić tekstowo albo w formie schematu, ale kto by zrezygnował z takiego widowiska?

A JEDNAK GOOOOOOL!

FIFA Manager to jedyny tytuł z gatunku, który można polecić zupełnym nowicjuszom. Przyjazny, zrozumiały interfejs zachęca do eksperymentów. Nieśmiałym pomoże opcja wyboru zakresu obowiązków, dzięki której koncentrujemy się tylko na tym, co lubimy. Starych wyjadaczy zainteresują rozbudowane opcje zwiadu i zdobywania informacji, wpływ życia prywatnego na możliwości wirtualnego alter ego oraz rozbudowane negocjacje kontraktów.



OCENA OGÓLNA 5

GRAFIKA

DŹWIĘK

FRAJDA

WERSJA JĘZYKOWA

DYSTRYBUTOR: EA POLSKA



KONKURS!

Gra Super Legends powstała w 15 rocznicę powstania słynnego serialu telewizyjnego: Power Rangers - Super Legendy.

Wojownicy Power Rangers - nasi ulubieni superbohaterowie teraz w grze akcji na PC! Wcielając się w jednego z dwunastu strażników dobra, walczymy z siłami zła.

Mamy do wyboru różne opcje walki z hordami przeciwników takie, jak: walka wręcz, walka powietrzna, ataki dystansowe i sterowanie Zordem. Nadludzkie akrobacje, podwójne skoki i odbijanie się od ścian. To tylko niektóre ze specjalnych umiejętności, jakie posiada prawdziwy wojownik, a na deser trochę łamigłówek!



Jak urodziny to urodziny. Trzeba pogratulować naszym jubilatom. Jak superbohaterowie, to muszą też być i superzaste życzenia.



x10

© Disney

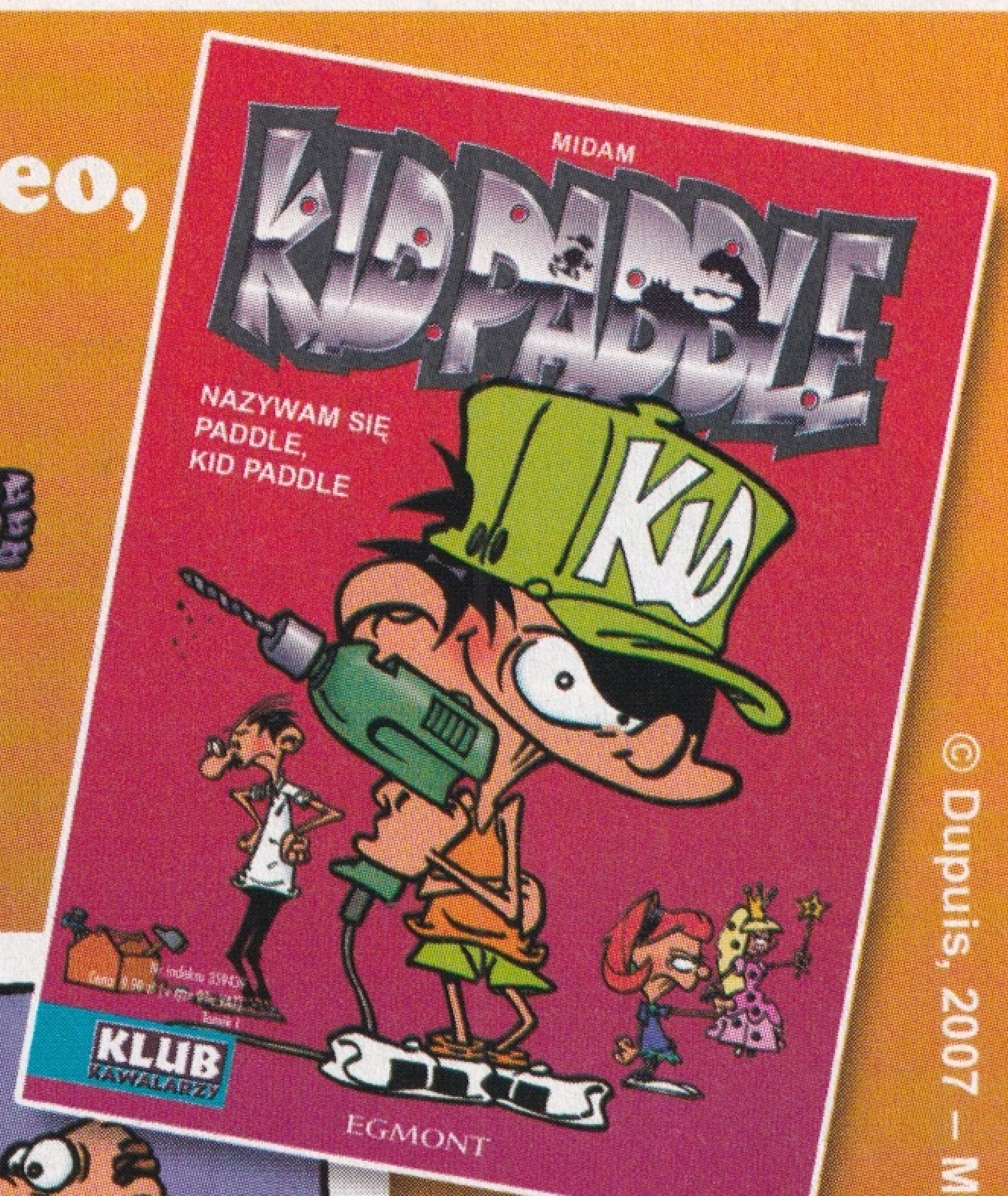
Krótko, śmiesznie lub ciekawie napisz, czego życzyłbyś Power Rangersom!

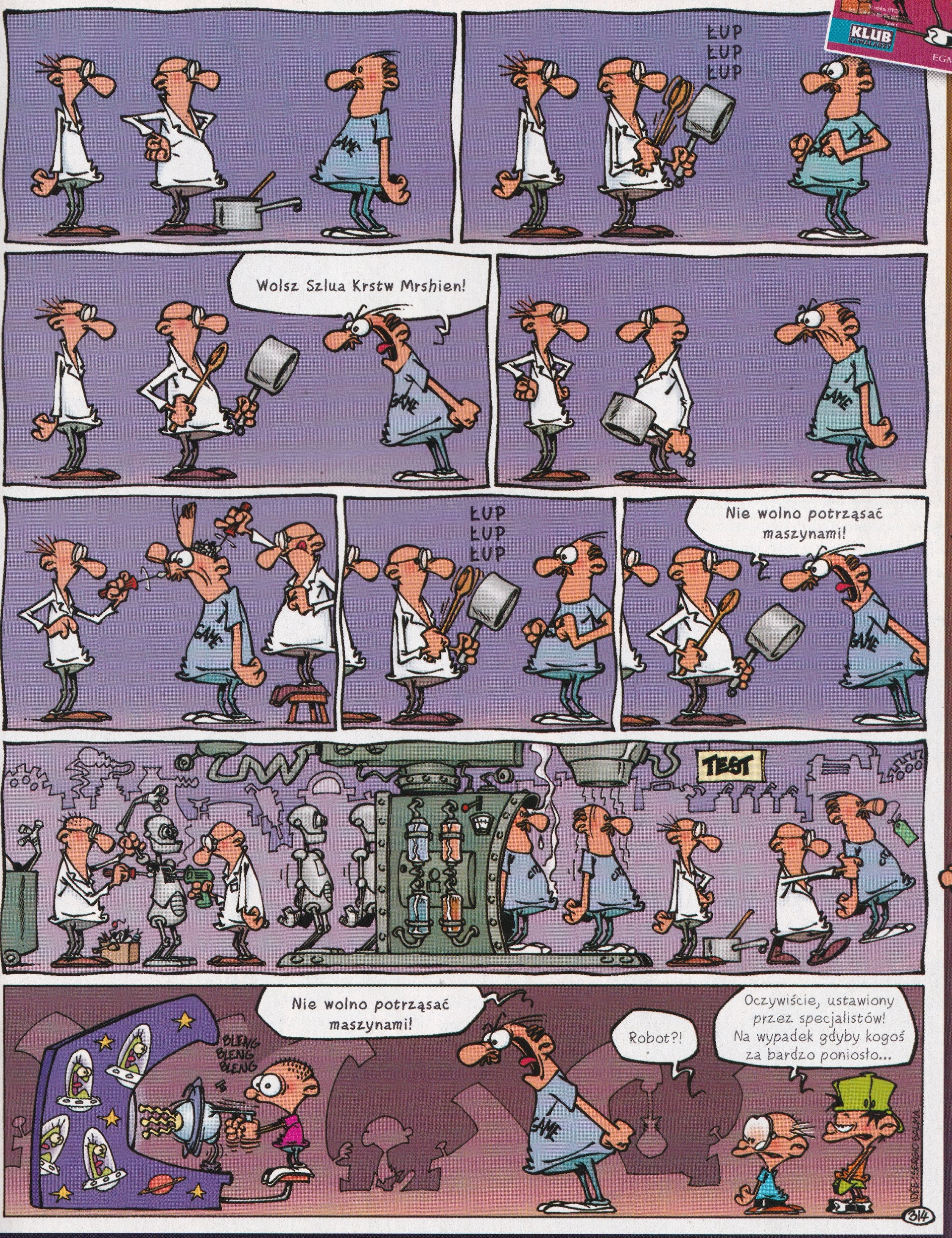
Wpisz kod EP.CM.12.B. i Hasło (np. EP.CM.12.B.Twoja odpowiedź) SMS wyślij pod numer 7164. Czekamy do 31 grudnia.

Twój SMS nie może mieć więcej niż 120 znaków. Koszt SMS-a: 1 zł netto (1,22 zł brutto). Ze zwycięzcami skontaktujemy się telefonicznie, a listę laureatów opublikujemy w numerze grudniowym CM. Regulamin SMS-owych konkursów na www.cybermycha.pl

KLUB KAWALARZY przedstawia **komiks o maniaku gier wideo, który lubi sobie trochę pofantazjować!**

... Bo każdego dopada czasem syndrom Kida!





Wydawnictwo Egmont poleca! Pierwszy tomik już w sprzedaży!

www.railsimulator.com

CENA: 139,99 zł

Procesor 1.7 GHz, 512 MB RAM, karta graficzna 64 MB (z PixelShader 2.0), 3,5 GB miejsca na dysku

RAIL SIMULATOR

WSIĄŚĆ DO POCIĄGU BYLE JAKIEGO I NIE MARTWIĆ SIĘ O NIC? A MOŻE BY TAK, DLA UROZMAICENIA PODRÓŻY, PRZEJĄĆ ROLĘ MASZYNISTY? POMYSŁ Z POZORU INTERESUJĄCY, ALE...

...CZY NA PEWNO?

W tej grze wszystko się toczy... po szynach. Toczymy się i my wraz z cennym ładunkiem po setkach kilometrów tras. Rail Simulator zawiera wszystko, czego oczekują fani kolei. Jeśli nie jesteś jednym z nich, nie zaprzątaj sobie głowy tym produktem. Maszyny robią wrażenie - nie tylko ze względu na rozmiary, ale także rozwijane prędkości. Ale cóż nam po tym? Jedyne na co musimy uważać, to żeby nie przejeżdżać na czerwonym świetle i zatrzymywać się na wyznaczonych stacjach. W zamian możemy sobie podziwiać widoki... Nuuuda!



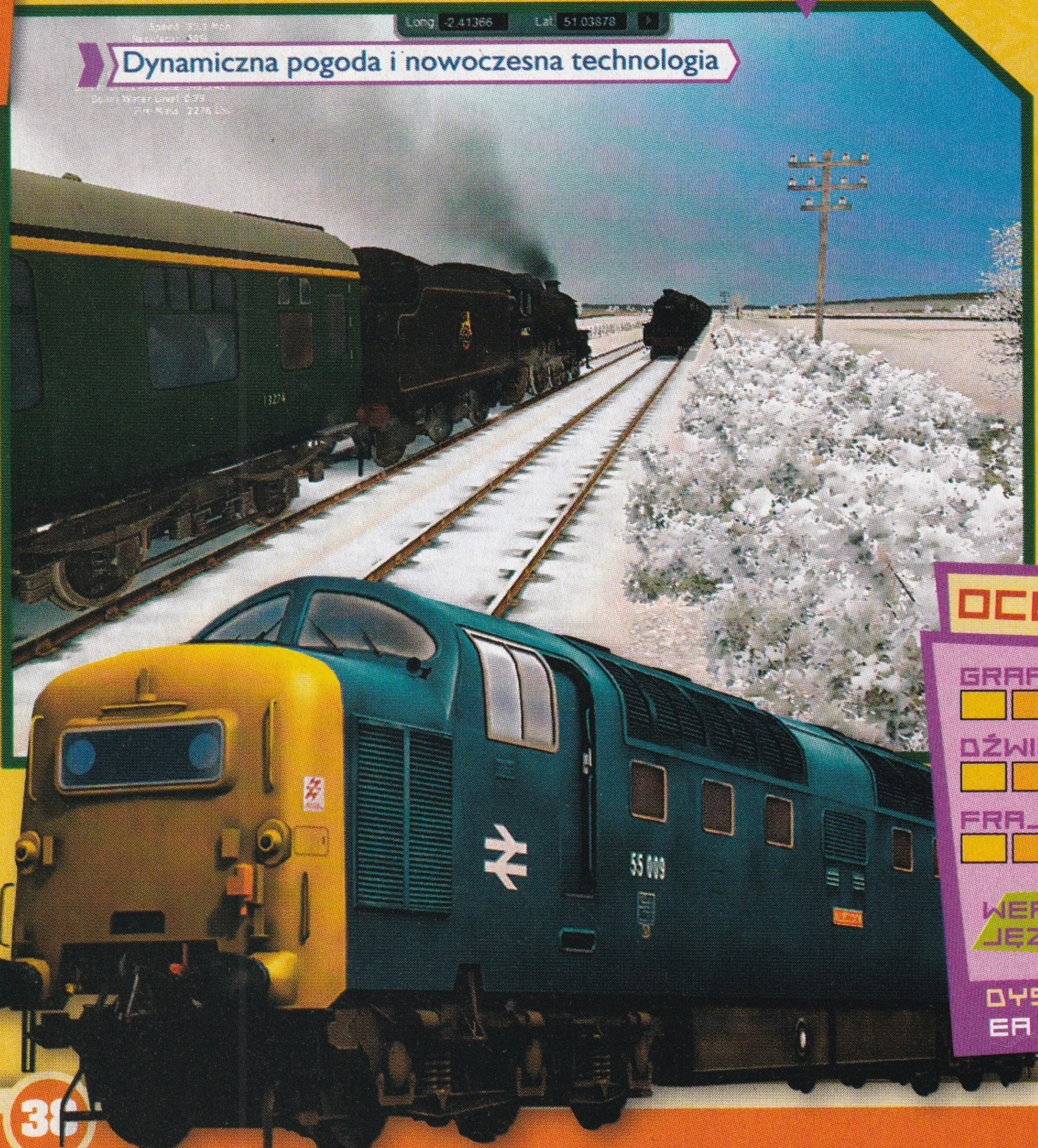
Pociąg jadący 250km/h? To możliwe!

FANATYZM KOLEJOWY

Jeśli grywalność postrzegamy inaczej, Rail Simulator nas oczaruje. Doskonale odwzorowane trasy w dwóch diametralnie różnych lokacjach - Niemczech (jedna trasa) i Wielkiej Brytanii (trzy trasy). Autentyczne stacje, systemy semaforów, oraz oznaczenia przy torach. Jeszcze lepiej są odwzorowane lokomotywy: elektryczne, spalinowe no i oczywiście - parowe! Z ich obsługą nie będzie miał problemu nikt, gdyż wprowadzono ułatwienia dla osób początkujących. Bez korzystania z nich sterowanie lokomotywą parową wymaga wielu godzin treningu!



Gdzie te pociągi dojadą?



Dynamiczna pogoda i nowoczesna technologia

ZMIENIAĆ KAŻDY MOŻE

Gra posiada ładną grafikę i sporo przygotowanych scenariuszy do rozegrania. Jednak o żywotności Rail Simulator zadecydują gracze. Symulator firmy Kuju zawiera rozbudowany edytor, dzięki któremu każdy może stworzyć swoją trasę. Znajdą się też pewnie tacy, którzy stworzą nowe lokomotywy i obiekty do ustawienia przy torach. Możliwości wydają się nieograniczone. Jeżeli tak rzeczywiście będzie, Rail Simulator zdominuje rynek symulatorów i zmysły miłośników kolei na całym świecie!

OCENA OGÓLNA 5

GRAFIKA

DŹWIĘK

FRAJDA

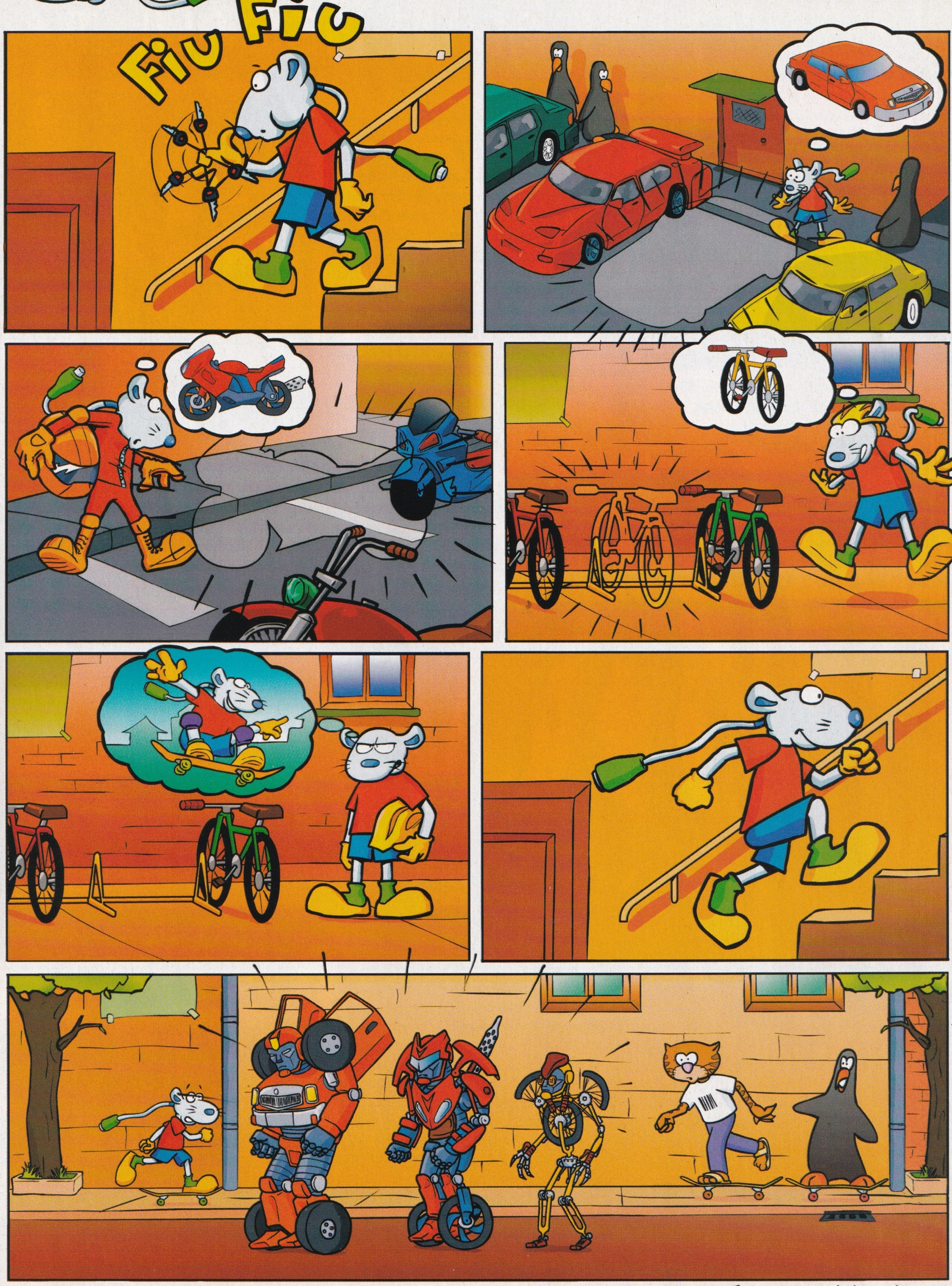
WERSJA JĘZYKOWA

DYSTRYBUTOR: EA POLSKA



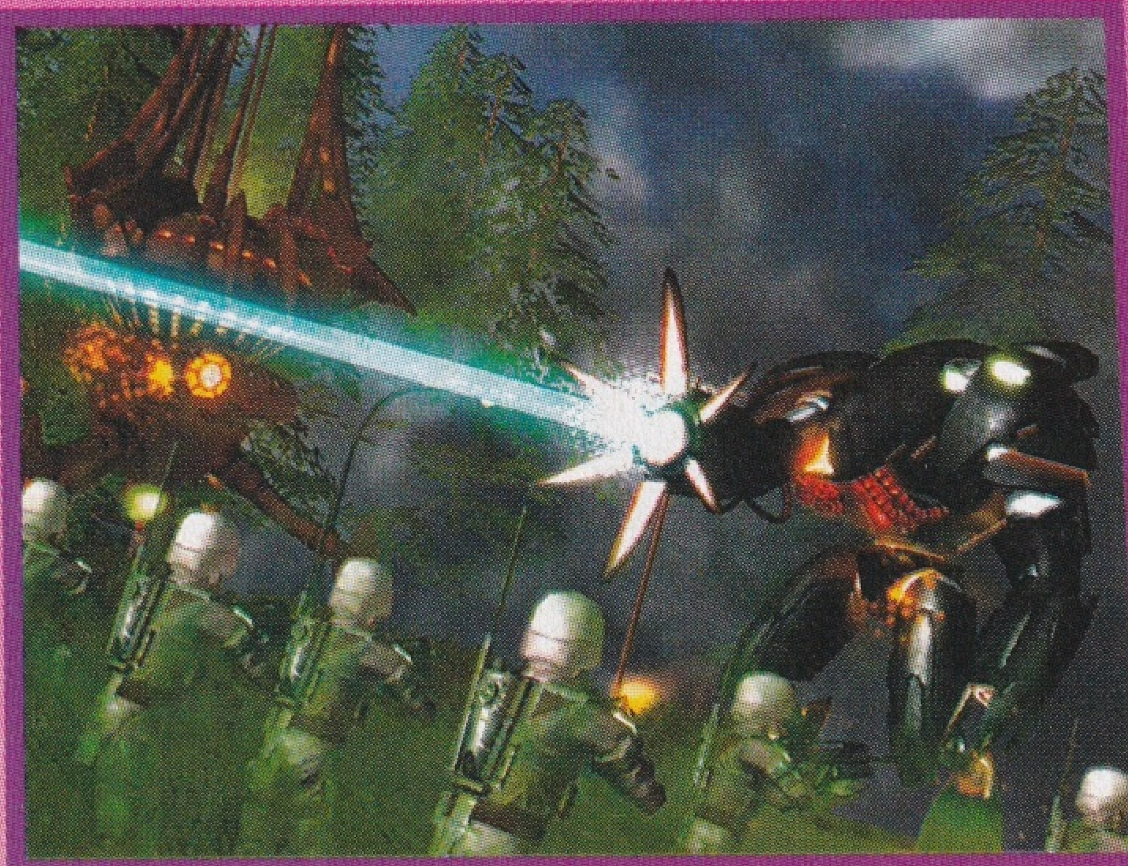
Realizm, edytor + — Tylko dla fanatyków

Problem z transportem



UNIVERSE AT WAR: EARTH ASSAULT

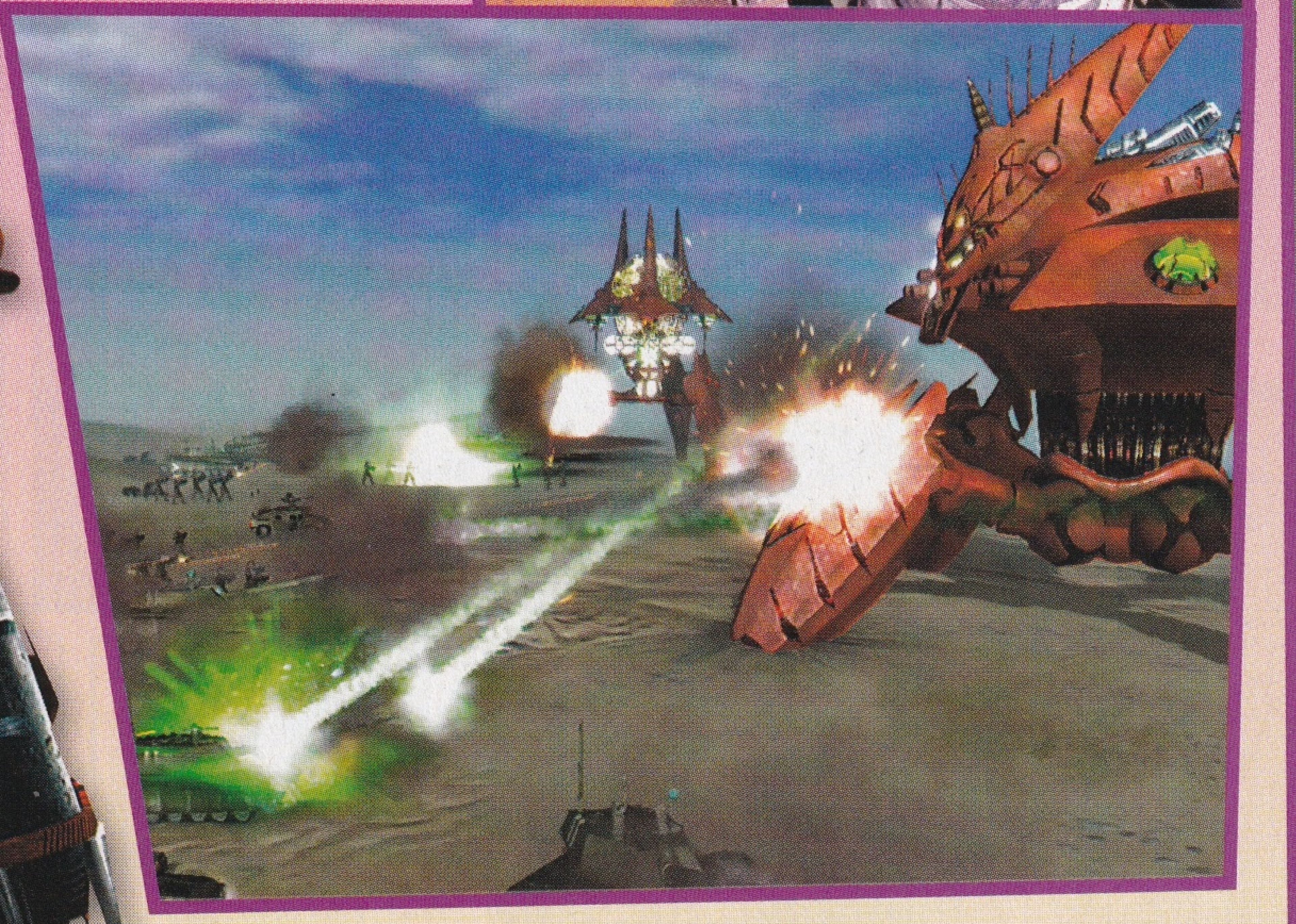
PREMIERA PL: **KONIEC 2007**



Niebawem posiadacze konsoli Xbox 360 i komputerów klasy PC otrzymają kolejną strategię czasu rzeczywistego. Za jej powstanie odpowiada studio Petroglyph, twórcy Star Wars: Empire At War i dodatku Forces of Corruption. Tym razem pokusili się o Universe at War: Earth Assault, której akcja przeniesie nas do 2012 roku. Niestety, nie mamy co liczyć na skomplikowany wątek fabularny. Będziemy musieli odeprzeć ataki nieprzyjaciół z kosmosu, pragnących przejąć kontrolę nad Ziemią. Ta ostatnia miałaby posłużyć agresorom (rasa Hierarch) jako źródło surowców. Niektóre z zadań polegać mają na tworzeniu nowych zdobyczy technicznych (lub przejmowaniu tych, którymi dysponują wrogowie), odpowiednim wykorzystaniu umiejętności bohaterów, a także tworzeniu śmiercionośnych jednostek. To wszystko oczywiście w trójwymiarowej, bardzo szczegółowej grafice. Czekamy!









DYSTRYBUCJA PL: **CD PROJEKT**

WARHAMMER 40.000: DAWN OF WAR – SOULSTORM

PREMIERA PL: **CZERWIEC 2007**



To już trzeci dodatek przygotowany z myślą o tej niezwykle popularnej strategii czasu rzeczywistego, z akcją osadzoną w słynnym uniwersum Warhammera. Opisywany tutaj Soulstorm rozszerzy świat gry o dwie nowe grywalne frakcje (jedna z nich to Dark Eldar – istoty przypominające mroczne elfy; drugiej jeszcze nie ujawniono), rozbudowaną kampanię dla jednego gracza (umożliwiającą zwiedzenie nie tylko jednej planety, lecz całej galaktyki). Pojawią się także premierowe typy oddziałów dla każdej z ras, w tym chociażby jednostki latające. Trzeba również nadmienić, że Soulstorm, pomimo iż kontynuuje historię opowiedzianą w poprzednich częściach, do uruchomienia nie będzie wymagała posiadania którejkolwiek z nich (rozszerzenie typu stand – alone).



DYSTRYBUCJA PL: **CD PROJEKT**

9TH COMPANY: ROOTS OF TERROR

PREMIERA: **2008**



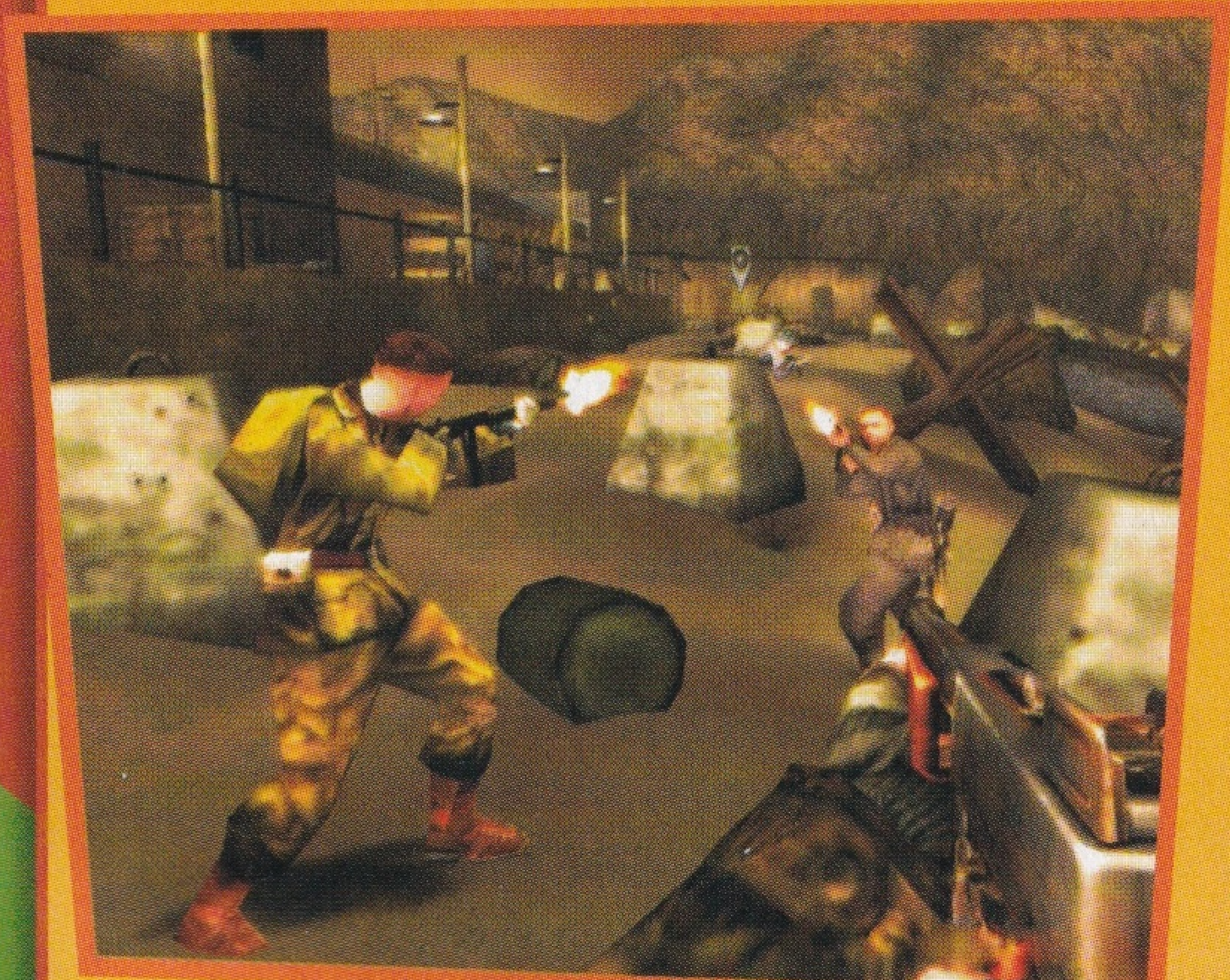
Podobał się Wam film 9 Kompania? Lubicie strategie czasu rzeczywistego? W takim razie ta gra z pewnością tworzona jest z myślą o Was. Nawiązujący do pamiętnego obrazu RTS, umożliwi nam rozegranie potężnej kampanii (dwanaście misji), umiejscowionej pod koniec lat 80-tych minionego stulecia na terenie Afganistanu. Będziemy świadkami wojny toczonej przez gospodarzy z armią Związku Radzieckiego. Do naszej dyspozycji oddana zostanie zarówno możliwość działania na mapie sytuacyjnej, jak i taktycznej. Pierwsza z nich pozwoli sterować oddziałami, natomiast druga przeniesie wprost do właściwej części rozgrywki – w pełni trójwymiarowe otoczenie, opcja bezpośredniej kontroli nad jednostkami i najważniejsze, walka! Zapowiadana jest nie tylko widowiskowa i emocjonująca rozgrywka, ale również brak liniowości. Pozostaje uzbroić się w cierpliwość i oczekiwać premiery.



DYSTRYBUCJA: **NOVIY DISK**

MEDAL OF HONOR: HEROES 2

PREMIERA: **KONIEC 2007**



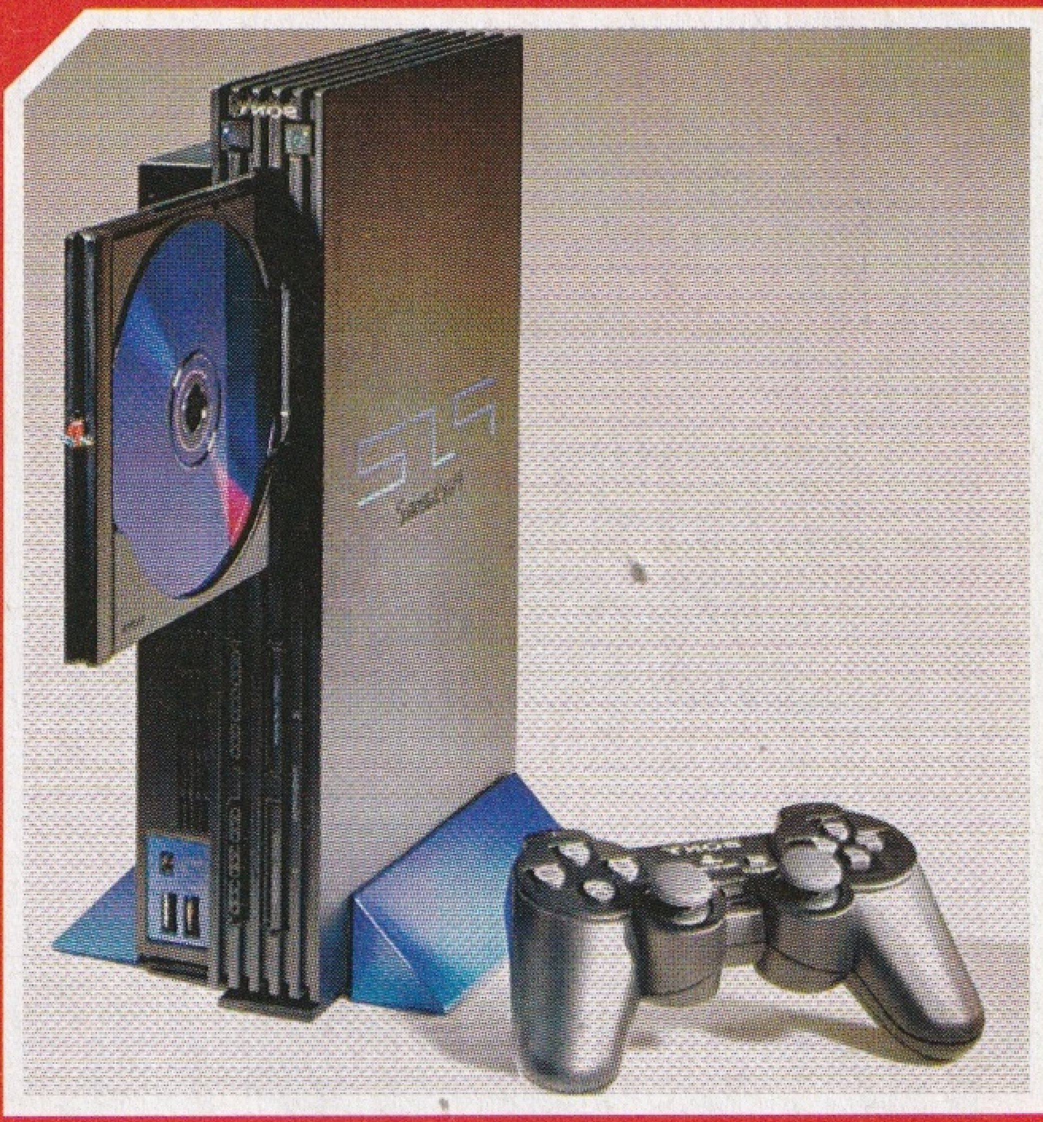
W pierwszą część Medal of Honor: Heroes mogli zagrać tylko właściciele PlayStation Portable. Zapowiedziana niedawno kontynuacja tej strzelanki ukaże się również na kieszonkową platformę Sony, ale oprócz tego dostępna będzie na Nintendo Wii. Akcja przenosi nas do dnia 6 czerwca 1944 roku. Wcielając się w rolę oficera amerykańskiego wywiadu, Johna Berga, weźmiemy udział w ośmiu misjach, przygotowanych w oparciu o autentyczne wydarzenia z okresu II wojny światowej. Naturalnie akcję obserwować mamy z perspektywy pierwszej osoby. Warto odnotować, że nie zawsze będziemy działali w pojedynkę, bowiem niekiedy skorzystamy z pomocy naszych wirtualnych kompanów. Szkoda, że nie przewiduje się możliwości wydawania rozkazów – koledzy z naszej drużyny zostaną odpowiednio zaprogramowani przez autorów nowego Medala. Każdy z udostępnionych etapów ma nam zająć mniej więcej godzinę, co niestety nie zapowiada się zbyt obiecująco. Niemniej rozgrywkę z pewnością wydłuży tryb zabawy sieciowej, w którym jednocześnie będzie mogło ze sobą powalczyć 32 graczy.

DYSTRYBUCJA: **ELECTRONIC ARTS**



120 mln konsoli PS2

Przez siedem lat bytowania na rynku konsoli Sony PlayStation 2, jej twórcy udało się sprzedać aż 120 mln egzemplarzy. Platforma, która na sklepowych półkach dostępna jest od 2001 r., prześcignęła kilkukrotnie jej ówczesnych konkurentów, bowiem Xbox Microsoftu znalazł uznanie u 24 mln graczy, zaś Nintendo Game Cube zakupiło „zaledwie" 22 mln użytkowników. Robi wrażenie!



Spyro na dużym ekranie



The Animation Picture podpisało odpowiednią umowę, na mocy której wyprodukuje animację z przesympatycznym smokiem Spyro w roli głównej. Aktualnie trwają prace nad scenariuszem (te powierzono twórcom fabuły do Dr. Dolittle). Jednak zanim film trafi do kin, minie jeszcze naprawdę sporo czasu.

Spore na Wii

Bardzo dobrze zapowiadająca się gra Spore, nad produkcją której pieczę sprawuje twórca The Sims, czyli Will Wright, doczeka się również wersji na konsolę Nintendo Wii. Jednak w pierwszej kolejności na rynku zadebiutuje edycja dedykowana komputerom klasy PC. Musimy na nią poczekać aż do wiosny przyszłego roku.



NEVERWINTER NIGHTS 2
Maska Zdrajcy

MASKA ZDRAJCY TO PIERWSZY DODATEK DO NEVERWINTER NIGHTS 2, HITU KOŃCA 2006 ROKU, KTÓRY OBECNIE, PO KILKU ŁATKACH, WYGLĄDA I DZIAŁA W KOŃCU TAK, JAK POWINIEN W DNIU PREMIERY. ROZSZERZENIE TO JEST DOSKONAŁYM ROZWINIĘCIEM KAMPANII DLA POJEDYNCZEGO GRACZA NWN2, OFERUJE TEŻ NOWE NARZĘDZIA DO TWORZENIA WŁASNYCH SCENARIUSZY. GDYBY NIE BUGI I PREMIERA WIEDŹMINA, OCZY WSZYSTKICH MIŁOŚNIKÓW RPG NA PEWNO BYŁBY SKIEROWANE WŁAŚNIE NA TEGO RPGA.

POZIOM 18!

Akcja Maski Zdrajcy rozpoczyna się dokładnie w tym miejscu, gdzie zakończyliśmy nasze zmagania z Królem Cieni. Nasz bohater budzi się głęboko pod ziemią, otoczony zgrają złych duchów, ale z pomocą śpieszy mu czerwona czarodziejka Safiya. Jest naprawdę silna, ale i my nie należymy do ułomków. Grę zaczynamy na 18 poziomie doświadczenia, a możemy i wyższym, jeśli użyjemy postaci, którą zakończyliśmy NWN2.



Możemy stworzyć własnego bohatera lub użyć jednej z przygotowanych wcześniej postaci



NOWE POSTACIE, CZARY I KLASY

Kto postanowi bawić się w tworzenie własnej postaci, będzie mógł użyć między innymi dwóch nowych klas postaci zwanych Favored Soul i Spirit Shaman (nie wiemy, jak brzmią ich polskie nazwy, gdyż do recenzji otrzymaliśmy angielską wersję gry). Konia z rzędem temu jednak, kto będzie wiedział, jak się nimi posługiwać i to od razu na 18 poziomie doświadczenia... Nic nie stoi jednak na przeszkodzie, by użyć ich w oryginalnej kampanii NWN2. Taki trening na pewno się przyda.

Grę kończymy w okolicach 30 poziomu doświadczenia. Takie stwory załatwiamy wówczas jednym palcem, na przykład zamieniając je w... kurczaki



Doskonała fabuła, ciekawi bohaterowie, duży wybór zaklęć i przedmiotów +

www.atari.com/nwn2/motb
CENA: **59,90** zł

Windows XP, procesor 2,4 GHz, 512 MB RAM, karta graficzna 3D, 6,5 GB wolnego miejsca na dysku, DVD-ROM, DirectX 9.0c



W grze nie brakuje efektownych pojedynków i to nawet bez nienasyconego apetytu głównego bohatera na dusze zmarłych

KLĄTWA

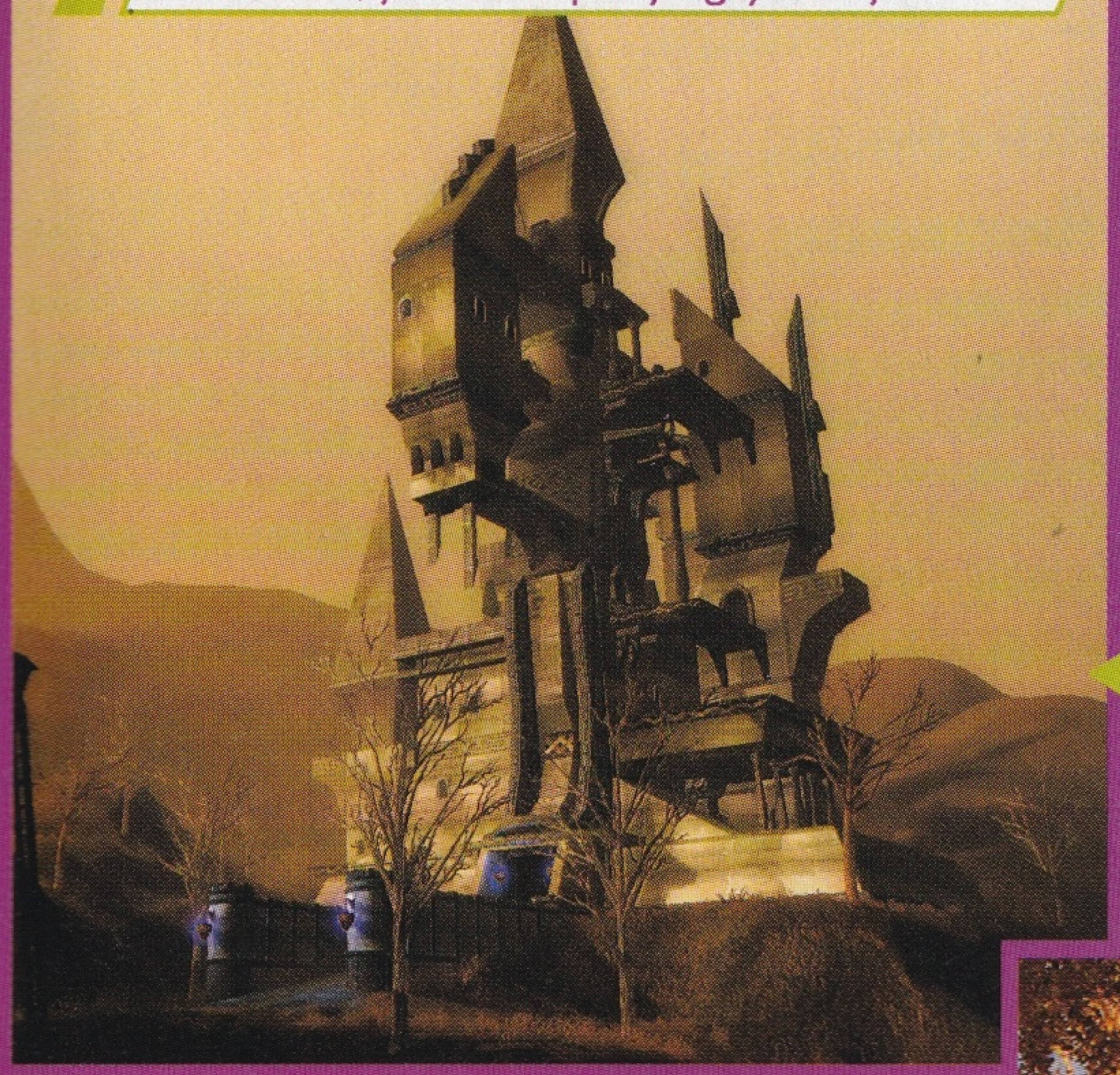
Kilka chwil spędzonych w podziemnej krainie wystarczy, by zorientować się, co jest osią rozgrywki w Masce Zdrajcy. Tajemnicza klątwa nałożona na twoją osobę sprawia, że czujesz nienasycony apetyt na dusze zmarłych. Dosłownie pożerasz je. Nie masz zresztą wyjścia. Jeśli tego nie robisz, giniesz. Pozbycie się tej klątwy to twój główny cel w grze.

RASHEMEN

Ponure podziemia to na szczęście tylko niewielka część gry. Jej główną atrakcją jest przepiękna kraina Rashemen, w której pierwsze skrzypce grają wiedźmy zwane Hathran. Kraina jest naprawdę urokliwa i, w założeniu, groźna, jako że zamieszkują ją tak niebezpieczne istoty, jak między innymi smoki, treanty, shamblery i czerwoni magowie.



Gdy w naszej drużynie pojawia się wielki niedźwiedź Okku, walka staje się znacznie łatwiejsza. Może on przyjąć olbrzymią ilość trafień i dalej stać mocno na nogach



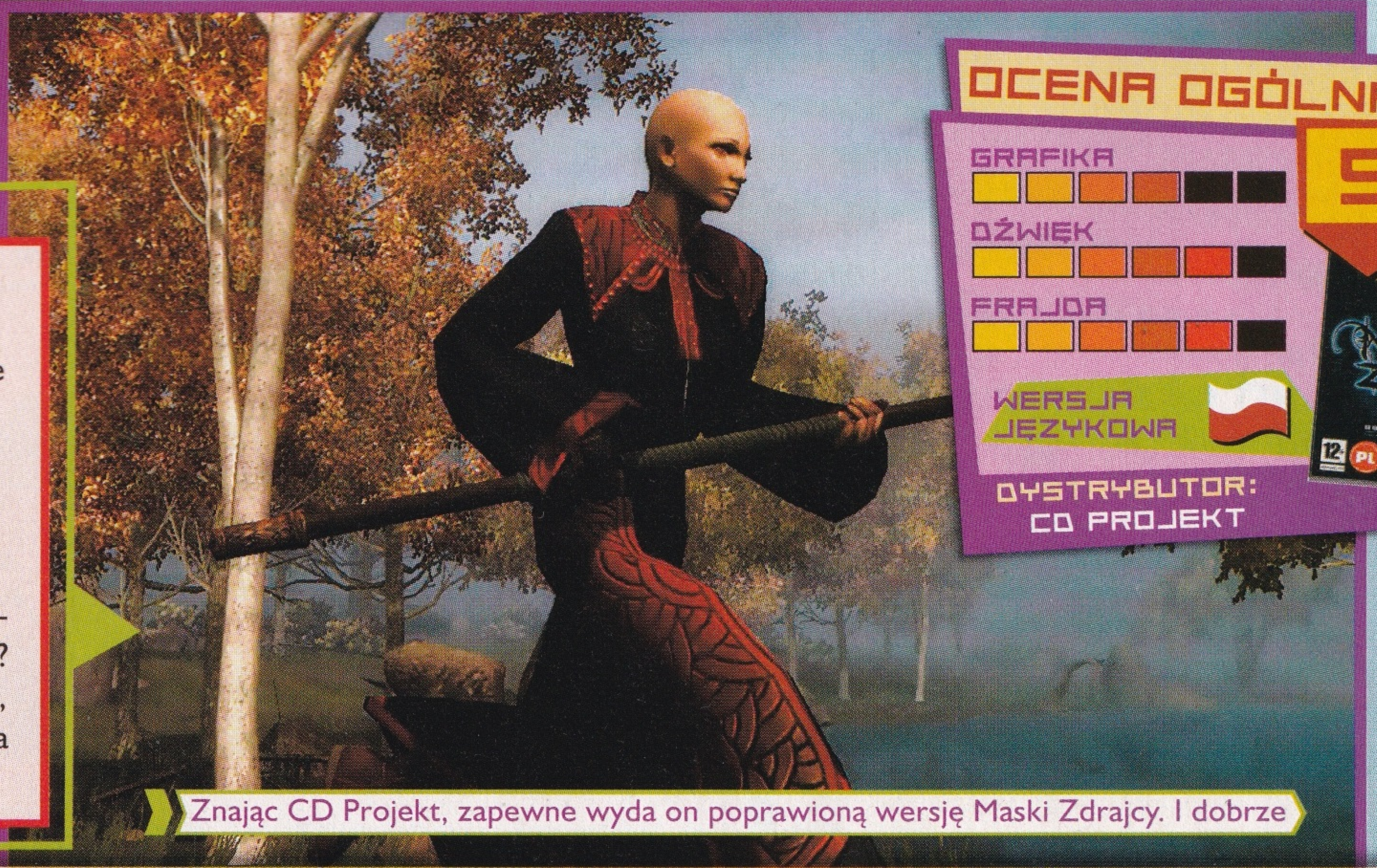
W trakcie gry zwiedzimy zarówno przepiękne Rashemen, jak różne plany egzystencji

BOHATEROWIE

Ponure podziemia to na szczęście tylko niewielka część gry. Jej główną atrakcją jest przepiękna kraina Rashemen, w której pierwsze skrzypce grają wiedźmy zwane Hathran. Kraina jest naprawdę urokliwa i, w założeniu, groźna, jako że zamieszkują ją tak niebezpieczne istoty, jak między innymi smoki, treanty, shamblery i czerwoni magowie.

PROBLEMY

Mniej bugów nie oznacza, że nie ma ich wcale. Niestety nadal nie rozwiązano wielu problemów trapiących NWN2: szwankuje ustawienie kamery i wynajdywanie drogi przez członków drużyny. W trakcie walki - zwłaszcza, gdy w użyciu są czary - ciężko zidentyfikować cele (po prostu ich nie widać), natomiast niektóre zagadki, na przykład zabawa z lustrami w akademii czarodziejów, są zbyt trudne. Czy to jednak przekreśla szansę Maski Zdrajcy na sukces? Nie. Wystarczy, że uzbroimy się w cierpliwość, a kilka łatek załatwi problemy, z którymi trzeba borykać się w tej chwili.



Znając CD Projekt, zapewne wyda on poprawioną wersję Maski Zdrajcy. I dobrze

OCENA OGÓLNA: 5

GRAFIKA
DŹWIĘK
FRAJDA
WERSJA JĘZYKOWA
DYSTRYBUTOR: CD PROJEKT

Problemy z kamerą, szwankująca sztuczna inteligencja



Parada równości

Wiele tytułów wywołuje forumowo-czatowe wojny o to, czyja gra jest „lepsza" między piecuchami i konsolowcami. Często jakość wersji na różne platformy drastycznie się różni. Waśnie załagodzi Call of Duty 4, którego astronomicznie wysoka średnia ocen wynosi odpowiednio 93%, 94% i 95% dla PC, PS3 i XBOX360.



Mądre Gacie

Tak przetłumaczył tytuł gry Smarty Pants jeden z amatorskich serwisów. Jeśli znacie angielski, wiecie, że w rzeczywistości ten zwrot oznacza „mądralę". A co jeszcze wiecie? W tej sympatycznej zabawie na Wii czeka 20 tysięcy (!) pytań z różnych dziedzin. Idealne do szlifowania języka i poszerzania horyzontów.

Fotoradarom stanowczo nie!



Najbardziej adrenalinogenne wyścigi powracają na PSP! Znów popilotujemy latające bolidy rodem z przyszłości po niezwykle trudnych i zdradzieckich torach. Seria Wipeout, bo o najnowszym jej wcieleniu mowa, słynie z prędkości, od których Kubica osiwiałby w minutę. Mocne wrażenia i tradycyjnie ostry soundtrack dance już wkrótce w Wipeout: Pulse.

Konsola do zadań specjalnych

W popularych w USA bitwach robotów (patrz na przykład: Robotica na kanale Discovery) twórcy chętnie sięgają po konsole, budując mózgi swoich bitewnych maszyn. Lekkie i wydajne procesory domowych urządzeń do gry świetnie nadają się do tego celu. Proponujemy zbudować po jednym robocie na bazie Wii, X360 oraz PS3, a sprawę dominacji wśród konsol będzie można rozstrzygnąć raz na zawsze - na ubitej ziemi.

Uncharted: Drake's Fortune



Przepis na hitowy koktail: dodaj jednego legendarnego korsarza, hojną garść ukrytych skarbów, dwójkę wiernych przyjaciół i bohatera marzącego o przygodach. Wszystko dopraw bandą bezwzględnych przeciwników i... voillà! Przysmak gotowy! Wracając do spraw bardziej przyziemnych, Drake's Fortune wygląda wyczesanie, zaczepiście i megawypaśnie. To najładniejsza gra na rynku, kropka! Pod względem grafiki kasuje niebanalną konkurencję na PS3 i inne platformy. Kiedy już się napatrzymy, czas ruszać w bój! Główny heros Nathaniel w towarzystwie reporterki Eleny i starego kumpla Victora rusza po skarb Sir Francisa Drake, legendarnego brytyjskiego pirata. Niestety piraci mają się dobrze i w naszych czasach, podobnie jak bezwzględni najemnicy, co gwarantuje mocne wrażenia przez całą podróż. Gra przypomina najlepsze epizody kariery Lary Croft, a fabuła i zadania czerpią z tradycji Indiany Jonesa. Widowiskowe walki przeplatane są akrobacjami, od których Prince of Persia by zbladł. Musicie w to zagrać!





WYDAWCA: SONY
PLATFORMA: PS 3
PROGNOZA

DIGIMON WORLD: DUSK
DIGIMON WORLD: DAWN



Same Digimony powstały żeby uszczknąć nieco sławy i sukcesu Pokemonów, więc nie powinno dziwić, że gry z ich udziałem również kopiują hity spod znaku Pikachu i spółki. Digital Monsters, czyli tytułowe Cyfrowe Potwory zamieszkują dzikie przestrzenie wirtualnej rzeczywistości i naszego świata. Walcząc z nieodpartym uczuciem dejà vu, będziemy tropić i wyłapywać je po kolei do naszej rosnącej kolekcji. Wszystkiemu towarzyszy mało oryginalna fabuła, którą w dodatku poznajemy bardzo powoli, wykonując po drodze dziesiątki niemal identycznych zadań. Jedynie zatwardziali miłośnicy Digimonów powinni sięgać po ten tytuł. Wersja Dusk (zmierzch) koncentruje się na potworach mechanicznych, mrocznych, organicznych oraz bestiach, a Dawn (świt) oferuje więcej atrakcji dla wielbicieli smoczych, wodnych, świetlnych i latających kreatur. Łącznie do złowienia jest 400 gatunków. Jedyną inicjatywą do trenowania i rozbudowywania digizoo jest wciągający tryb multi, w którym pokazujemy kolegom, czyj Digimon rządzi na mieście.

WYDAWCA: NINTENDO
PLATFORMA: NINTENDO DS
PROGNOZA


NAJNOWSZA
CYBER GRA
Z PEŁNĄ WERSJĄ GRY
14,99 zł
w tym 7% VAT
KAO
TAJEMNICA WULKANU
JUŻ W SPRZEDAŻY!

HEROES OF MIGHT AND MAGIC V: Dzikie Hordy

DZIKIE HORDY TO DRUGI OFICJALNY DODATEK DO HEROES OF MIGHT & MAGIC V. OFERUJE SPORO NOWOŚCI, LECZ PRZEDE WSZYSTKIM PODNOSI POZIOM TRUDNOŚCI GRY NA NIEBOTYCZNĄ WYSOKOŚĆ. ZAGORZAŁYCH FANÓW SERII POWINNO TO UCIESZYĆ, NATOMIAST OSOBOM, KTÓRE NIGDY WCZEŚNIEJ NIE GRAŁY W HOM&MV RADZIMY ZE SZCZEREGO SERCA: DZIKIE HORDY OMIJAJCIE SZEROKIM ŁUKIEM.



Dzikie Hordy nie wymagają podstawki, co jest niewątpliwie zaletą gry

ZEMSTA ORKÓW

W oryginalnym Heroes of Might & Magic V nie mówiło się wiele o orkach i goblinach; więcej można się było o nich dowiedzieć z Dark Messiah of Might & Magic. Dzikie Hordy dość ładnie wpasowują się w zakończenie tej drugiej gry, jednak nie oznacza to, że trzeba ją znać, by zrozumieć, o co chodzi w najnowszym dodatku do HoM&M.



Gdy oddział orków przechodzi do obrony, traci swój „gniew"



BOJOWY SZAŁ

Orkowie to istoty nastawione na walkę, czego odzwierciedleniem jest ich unikalna cecha: szał bojowy. Im więcej go skumulują w trakcie bitwy, tym większą zyskają odporność na obrażenia. Ogarnięci szałem mogą też korzystać z różnych unikalnych zdolności swoich jednostek. Haczyk tkwi w tym, że muszą cały czas atakować, gdyż inaczej ich „gniew" stygnie. Także obrażenia zadawane im przez nieprzyjaciela studzą ich zapał bojowy.

CYKLOP POWRÓCIŁ!

Główną atrakcją nowej frakcji orków dostępnej w Dzikich Hordach jest cyklop – jednooki gigant, który szalał na polach bitew Heroes of Might & Magic 2 i 3. Fani od dawna dopominali się o niego i twórcy HoM&MV w końcu nam go dali. Szkoda, że w kampanii dla pojedynczego gracza przez większą część zabawy dowodzimy... nieumarłymi. Orkowie pojawiają się tylko na samym początku i końcu gry.



Cyklop szturmujący mury miasta. Sądząc po wzroście, mógłby dać wielki krok nad murami

OCENA OGÓLNA

5

GRAFIKA
DŹWIĘK
FRAJDA
WERSJA JĘZYKOWA
DYSTRYBUTOR: CD PROJEKT



http://mightandmagic.uk.ubi.com/

CENA: 59,90 zł

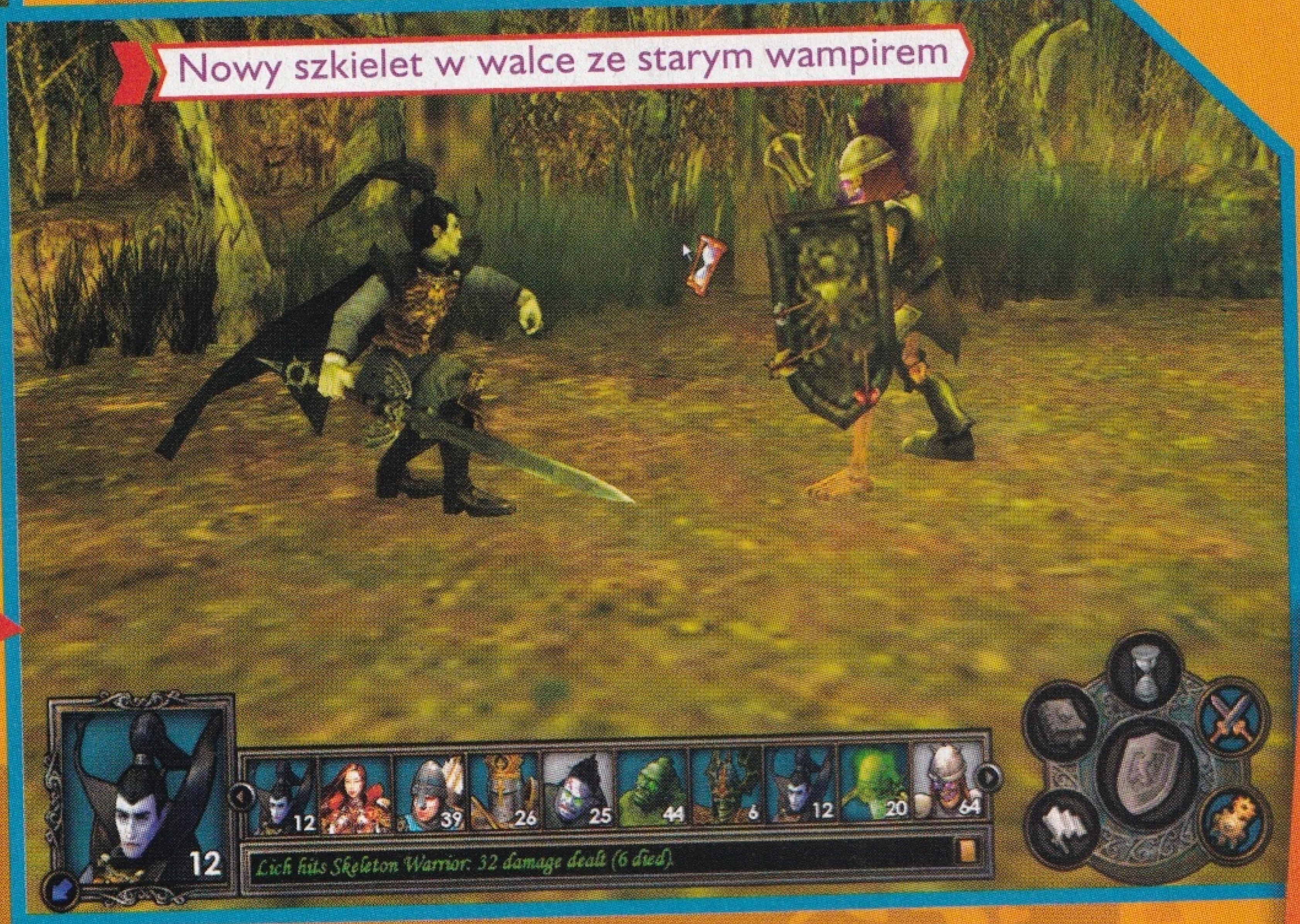
Windows XP, procesor 1,5 GHz, 512 MB RAM, karta graficzna 3D 128 MB, 3 GB wolnego miejsca na dysku, DVD-ROM, DirectX 9.0c



Orkowie mogą pozbywać się zbędnych magicznych przedmiotów, sprzedając je na targowiskach

MAGIA NAM NIE STRASZNA

Druga unikatowa cecha orków to odporność na magię. Nie mogą korzystać z zaklęć – zamiast nich mają bojowe okrzyki – ale też sami są wyjątkowo odporni na czary nieprzyjaciela. Specjalne umiejętności zapewniają im ochronę przed 1/3 zaklęć danej szkoły magii. Dzięki temu nie muszą tak jak inne frakcje w pierwszej kolejności atakować nieprzyjacielskich magów. Z reguły stoją oni schowani w drugiej linii, co czyni taki atak dość kosztownym.



Nowy szkielet w walce ze starym wampirem

NOWE JEDNOSTKI

W Dzikich Hordach nowe oddziały zobaczymy także u innych walczących frakcji. Każdą podstawową jednostkę można teraz udoskonalić na dwa sposoby, które często radykalnie się różnią (oddział walczący w bezpośrednim starciu stanie się na przykład jednostką miotającą pociski). Ogólna liczba grywalnych istot występujących w grze wzrosła dzięki temu do 170! Samo zapoznanie się z nowymi oddziałami może zająć sporo czasu.



Ołtarz. Ponury wygląd idealnie współgra z jego funkcją

CO NA MAPIE

Spore zmiany zaszły na strategicznej mapie gry. Przede wszystkim pojawiły się na niej nowego typu obiekty – na przykład ołtarze, na których możemy poświęcić jakieś oddziały w zamian za punkty doświadczenia dla naszego herosa. Jest to przydatne zwłaszcza wtedy, gdy mamy w naszej armii dużą liczbę do niczego nieprzydatnych chłopów lub innych stworzeń niskiego poziomu. Możemy też niszczyć niektóre budynki – na przykład gospodarstwa, za co również otrzymamy punkty doświadczenia.

ALE TO TRUDNE

No właśnie, gra jest naprawdę trudna. Zwykłe potyczki z istotami pilnującymi surowców i magicznych przedmiotów mogą pozbawić nas większości żołnierzy. Praktycznie przed każdą bitwą trzeba robić sejwa, gdyż może ona być tą ostatnią. Dla weteranów Heroes of Might & Magic V Dzikie Hordy powinny być spełnieniem marzeń, jednak nowym graczom zalecamy długi trening i medytacje dla zachowania spokoju.



Twórcy gry musieli widać poprawić nieco kod gry, ponieważ sejwy wczytują się teraz szybciej niż w oryginalnym HoM&MV

www.wildlifepark2.com

CENA: 39,99 zł

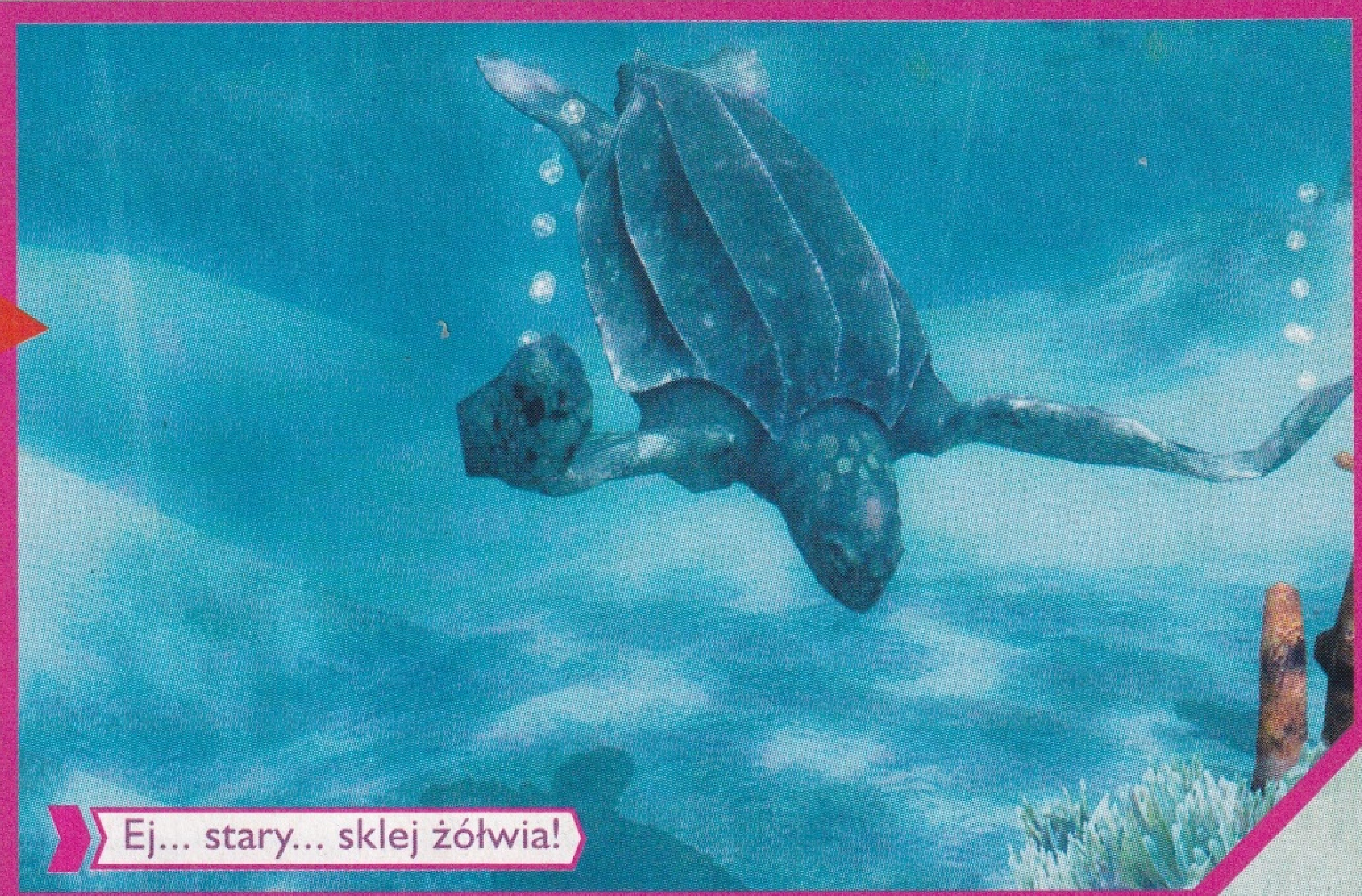
Procesor 2 GHz, 512 MB RAM, 64 MB karta graficzna z Pixel Shader 1.1 i Vertex Shader 1.1, DVD-ROM, 1,5 GB miejsca dysku

WILDLIFE PARK 2: Wodny świat

WIĘKSZOŚĆ ŻYWYCH ISTOT NA ZIEMI TO MORSKIE STWORZENIA. KONIECZNIE MUSISZ WIĘC POSIADAĆ PRZYNAJMNIEJ CZĘŚĆ Z NICH W SWOIM ULUBIONYM PARKU DZIKIEJ PRZYRODY. NIE MA NIGDZIE W POBLIŻU TAKIEGO PARKU? TO GO STWÓRZ... NA SWOIM KOMPUTERZE!

RYBKI

Wildlife Park 2 poznaliśmy już z lądowej strony. Czas najwyższy zanurzyć się pod wodę - konkurencja zrobiła to już jakiś czas temu. Zawsze w dodatkach największą frajdę sprawiają nowe zwierzaki. W tej odsłonie Wildlife Park 2 oferuje 23 nowe gatunki zwierząt. Są to takie piękności, jak delfiny, żółwie, czy nawet... wieloryby! Trafiają się też mniej urodziwe okazy... na przykład węgorze. Wszyscy pupile żyją pod wodą, tak więc na ich potrzeby przygotowano nowe obiekty (na przykład do treningu). Oczywiście nie zabraknie wspaniałych dekoracji, by nasz park mógł stać się prawdziwym oceanarium.



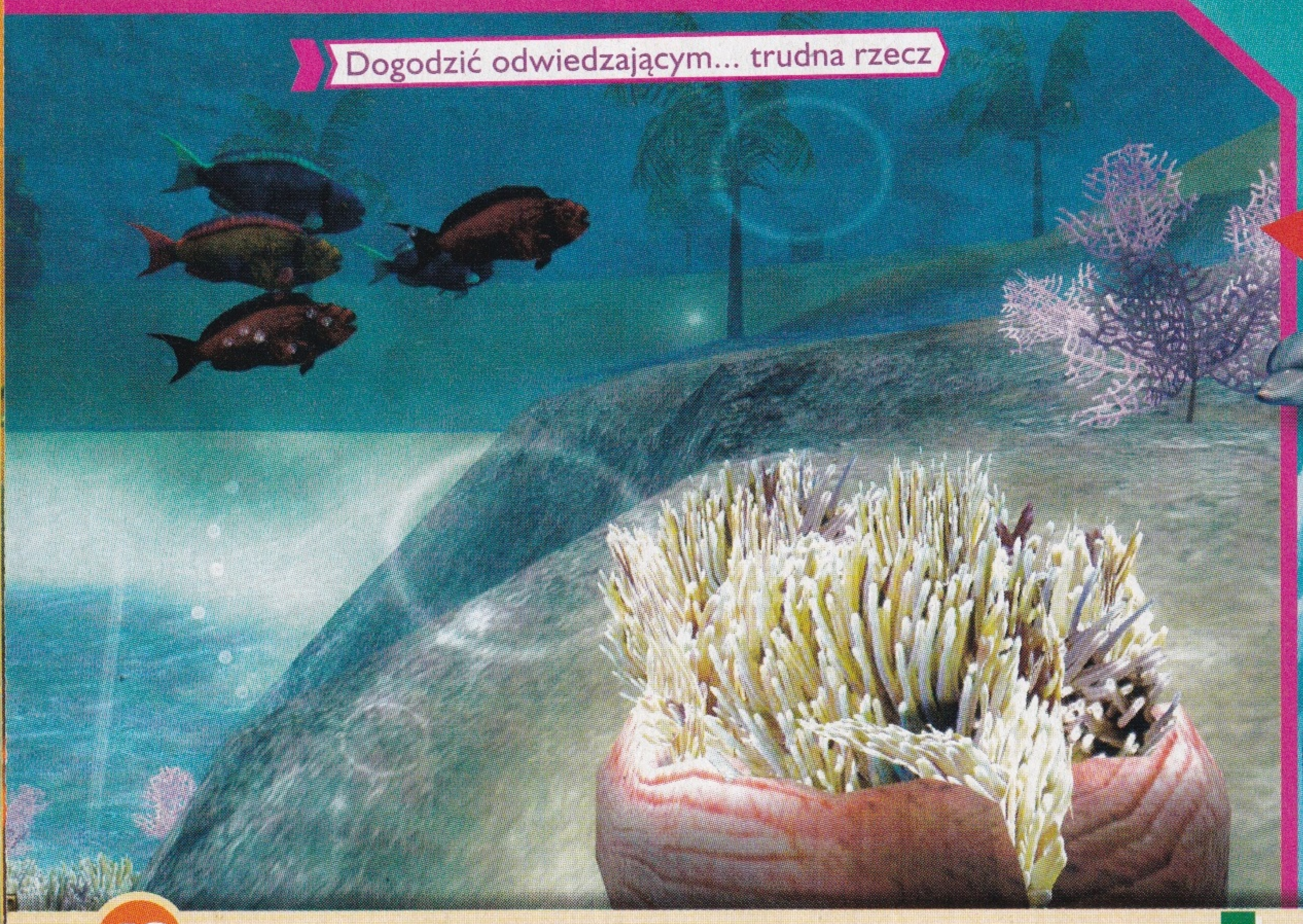
Ej... stary... sklej żółwia!



Gdzie jest ten... niebieski... No...?

MISJE SPECJALNE

Są takie rybki, którym czasem zdarzy się zabłądzić. Zagubione, z dala od domu, nie mają co jeść i zapewne umarłyby, gdyby nie nasza pomoc. Właśnie to jest naszym celem w jednej z 10 misji przygotowanych na potrzeby wodnego dodatku. Oczywiście, by je wykonać, należy odpowiednio rozbudować park, przyciągnąć turystów i uzbierać fundusze. Nie jest to zadanie łatwe, ale na pewno wciągające! By wszystkim było przyjemniej, możemy zaoferować turystom nowe atrakcje: statek z pamiątkami.



Dogodzić odwiedzającym... trudna rzecz

DAJ NURA!

Choć oprawa nie zmieniła się od czasu wypuszczenia na rynek Wildlife Park 2, to i tak gra wraz z dodatkiem jest godna polecenia. Nowe atrakcje i misje, pozwalają nam po raz kolejny zanurzyć się w świat dzikiej przyrody. Nowe dekoracje i podwodne zwierzaki na pewno urozmaicą nasze wcześniej zbudowane zoo. Zważywszy na to, że Wodny świat trafia do sprzedaży wraz z podstawową wersją gry, wszyscy ci, którzy nigdy w Wildlife Park 2 nie grali, nie powinni się wahać.

OCENA OGÓLNA 4+

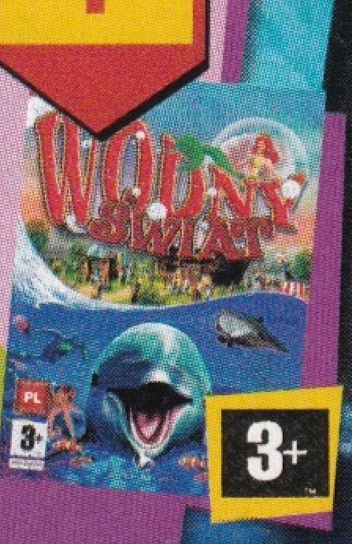
GRAFIKA

DŹWIĘK

FRAJDA

WERSJA JĘZYKOWA

DYSTRYBUTOR: CENEGA



Podwodni milusińscy, dekoracje, atrakcje + podstawka +

Hm...?

SPIDER-MAN: FRIEND OR FOE

Kody należy wprowadzać stojąc na latającej maszynie (Helicarrier).

Kod	Efekt
Góra, Góra, Dół, Dół, Lewo, Prawo	**5000 punktów upgrade'ów**
Lewo, Dół, Prawo, Prawo, Dół, Lewo	**postać New Goblin**
Prawo, Prawo, Prawo, Góra, Dół, Lewo	**postać Sandman**
Lewo, Lewo, Prawo, Góra, Dół, Dół.	**postać Venom**

Uwaga! Pierwszy z kodów w trakcie całej rozgrywki można wprowadzić tylko jeden raz)

Triki i Tipsy są to takie drobne oszustwa, które pomagają w grze. Jeżeli zatem chcesz grać lepiej i szybciej, choć nie do końca uczciwie, to zajrzyj na tę stronę. Znajdziesz tutaj wiele pomocnych rad. Postępuj zgodnie z instrukcją. Większość trików wpisujesz bezpośrednio w grze, ale zdarzają się wyjątki. Jeśli będziesz miał z tym jakieś kłopoty, poproś o pomoc starsze rodzeństwo, rodziców lub kolegów - graczy.
Jak wpisać hasło? Postępuj zgodnie z instrukcjami!



AGE OF EMPIRES III: THE ASIAN DYNASTIES

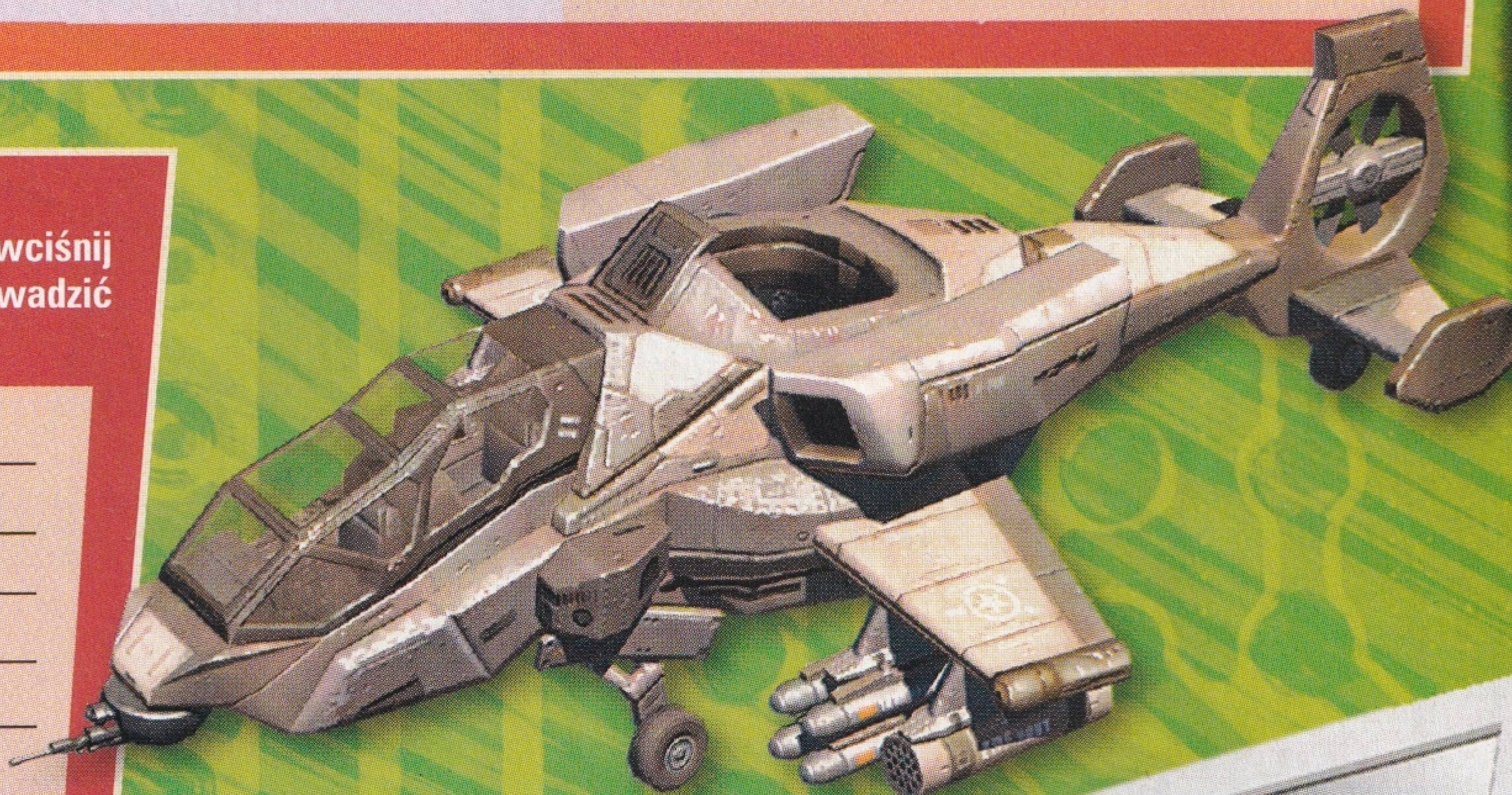
Wciśnięcie [Enter] w czasie gry uaktywni okno rozmowy, gdzie możesz wpisać kody.

Kod	Efekt
a recent study indicated that 100% of herdables are obese	**zwierzaki na planszy tyją**
give me liberty or give me coin	**10000 monet**
medium rare please	**10000 pożywienia**
<censored>	**10000 drewna**
nova & orion	**10000 doświadczenia**
this is too hard	**wygrywasz w trybie dla pojedynczego gracza**
x marks the spot	**odkrywa mapę**
where's that axe?	**na mapie pojawia się George Crushington**
tuck tuck tuck	**na mapie pojawia się Tommynator**
ya gotta make do with what ya got	**na mapie pojawia się Mediocre Bombard**
speed always wins	**szybszy rozwój**

ENEMY TERRITORY: QUAKE WARS

Kody działają wyłącznie w trybie dla pojedynczego gracza. W czasie gry wciśnij [CTRL]+[ALT]+[~] po czym wpisz net_allowCheats 1. Teraz możesz wprowadzić kody.

Kod	Efekt
give ammo lub ammo	**dodatkowa amunicja**
give health	**dodatkowe punkty zdrowia**
god	**nieśmiertelność**
noclip	**przenikanie przez ściany**
g_maxproficiency 1	**najwyższa ranga i wszystkie bonusy**
pm_thirdperson 1	**rozgrywka z perspektywy trzeciej osoby**



THE SIMS 2: BEZLUDNA WYSPA

PS2

Odblokowanie ukrytej postaci

Kod	Efekt
R2, Góra, X, Kwadrat, L1.	**wszystkie motywy**
X, Trójkąt, L2, Kwadrat, R1	**wszystkie plany**
Kwadrat, Trójkąt, Dół, X, Lewo.	**wszystkie surowce**
Lewo, Prawo, Kwadrat, R2, Kwadrat.	**pożywienie i surowce na maksa**
L1, Góra, R2, Lewo, Trójkąt	**związki na maksa**
Trójkąt, L1, L1, Lewo, Trójkąt	**+1 umiejętność**

Jeśli chcesz, żeby na wyspie pojawił się skrzat, szybko wciskaj: R1, L1, Dół, Kwadrat, R2. i szukaj skrzata



W NASTĘPNYM NUMERZE

1/08 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12

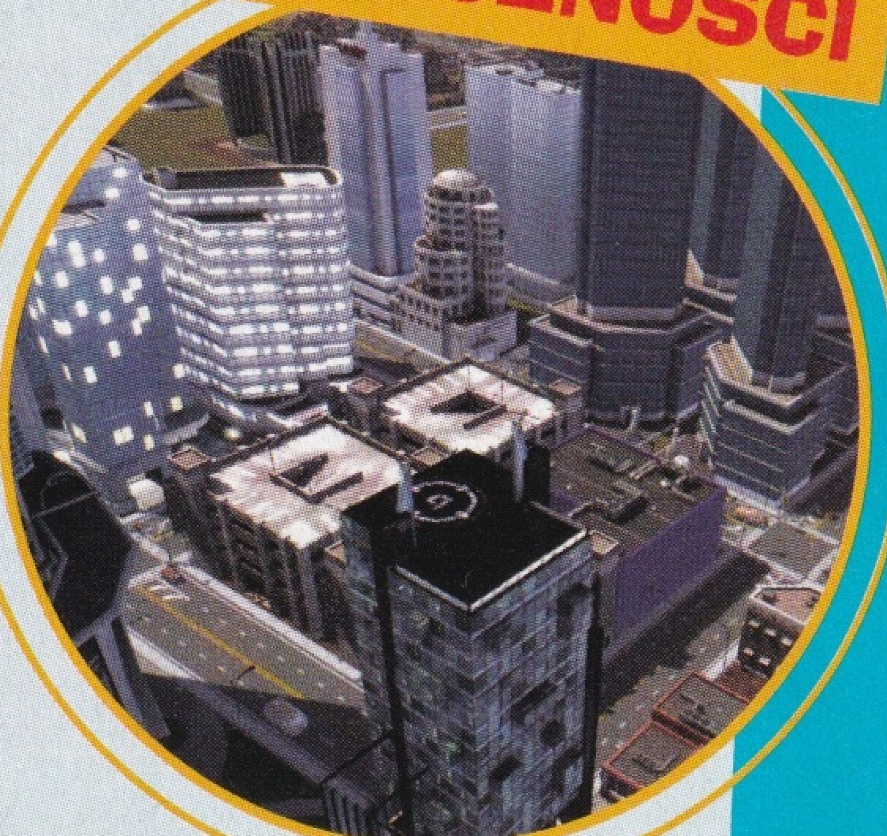




SPIDER-MAN: FRIEND OR FOE



CRYSIS



SIMCITY SPOŁECZNOŚCI



ZŁOTY KOMPAS

TOP SPRZEDAŻY

1. Hellgate: London
2. Hellgate: London (Edycja kolekcjonerska)
3. The Orange Box
4. Age of Empires III: The Asian Dynasties
5. The Sims 2: Podróże
6. Nancy Drew: Legend of the Crystal Skull
7. Flight Simulator X: Acceleration
8. World of WarCraft
9. Wiedźmin
10. The Sims 2: Deluxe

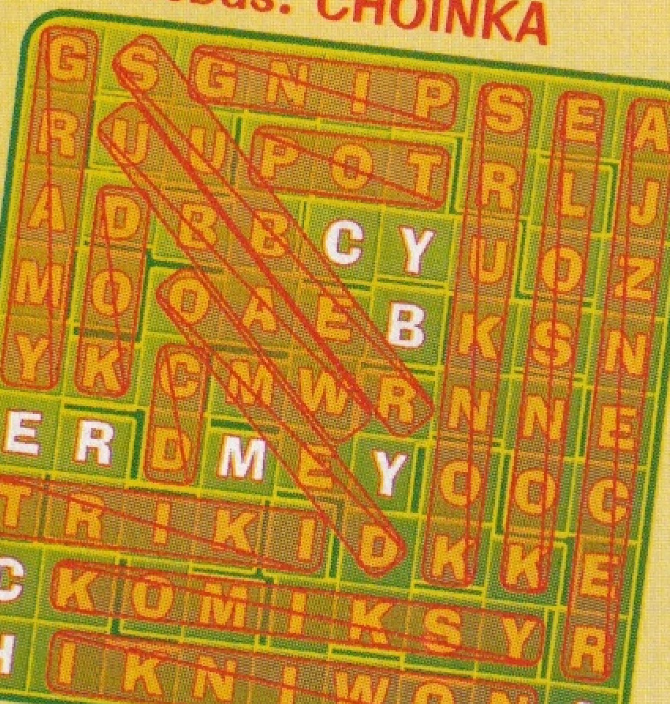
Jasio pisze list do świętego Mikołaja:
- "Chciałbym narty, łyżwy, sanki i grypę na zakończenie ferii świątecznych".

W wigilię chłop jedzie furmanką, a obok biegnie pies. Ponieważ koń biegnie leniwie, chłop bije go batem.
- Jeszcze raz mnie uderzysz, to będziesz szedł piechotą! - mówi koń.
- Pierwszy raz słyszę, żeby koń mówił! - dziwi się chłop.
- Ja też! - mówi pies.

Fąfara pyta Jasia:
- Dlaczego chcesz, aby św. Mikołaj przyniósł ci dwa komplety kolejki elektrycznej?
- Bo ja też chcę się bawić, kiedy tatuś jest w domu.

ROZWIĄZANIE ŁAMIGŁÓWEK

Rebus: CHOINKA





Listę laureatów konkursów znajdziesz na DVD




NIAGARA
Zdobywca prestiżowej nagrody
Najlepsza gra planszowa roku!
„Spiel des Jahres 2005"
Pokonaj rywali i potęgę wodospadu!
NIAGARA
EGMONT
Weź udział w zaciętych zmaganiach poszukiwaczy diamentów!
Ale uważaj! Rwący nurt rzeki nieustannie pcha łodzie ku otchłani wodospadu!
3-5 graczy
8-108 lat
30 minut
JUŻ W SPRZEDAŻY!
MANILA
Zostań przemytnikiem na niebezpiecznych wodach Filipin!
MANILA
EGMONT
Podejmij wyzwanie!
Wyrusz na przemytniczą wyprawę i zdobądź fortunę!
Bądź jednak ostrożny – piraci już na ciebie czekają...
3-5 graczy
10-100 lat
60 minut
kraina planszówek
Adresy sklepów znajdziesz na www.KrainaPlanszowek.pl
EGMONT


SUPER GRA 6,10 zł
WORMS 07
Wyślij KARJ10404
pod numer 75555 (6,10 zł)
Dla telefonów:
N1,N2,N3,N4,N6,M2,M3,M4,M5,M6,G1,
G4,L1,S3,S8,S9,E3,E5,E6,E7,A3,A4,H1,H2
Megapromocja !!
Tapety i animacje tylko
www.papla.pl
wap.papla.pl
(1,22 zł z VAT)
Papla .PL
TAPETY nr 71555 tylko 1,22 zł z VAT
KART10471 KART5008 KART5016 KART10028 KART10043 KART10424
KART15598 KART15593 KART15586 KART15462 KART15459 KART10525
ANIMACJE nr 71555 tylko 1,22 zł z VAT
KARA0218 KARA3517 KARA3525 KARA5784 KARA5626 KARA5871
KARA5487 KARA5768 KARA5533 KARA5597 KARA5613 KARA5617 KARA5783 KARA5438 KARA5437
ORYGINALNE WYKONANIE
nr 73555
3,66 zł z VAT
HITY | | REAL | POLI
Kanikuły | Bum | KARU1644 | KARP3644
Zaufaj Mi | Cliver | KARU1699 | KARP3699
Kanikuły 2007 | Code Red | KARU1683 | KARP3683
Make Me Live | East Clubbers | KARU1744 | KARP3744
Cocaine | Dj Magic | KARU1749 | KARP3749
Do You Know ? | Enrique Iglesias | KARU1624 | KARP3624
Tired Of Being Sorry | Enrique Iglesias | KARU1675 | KARP3675
Jest juz ciemno | Feel | KARU0690 | KARP1487
Cho Ka Ka O | Gummy Bear | KARU1751 | KARP3751
Freefall | Jeckyll & Hyde | KARU1616 | KARP3616
Ghost | Jes | KARU1742 | KARP3742
Baby Love | Nicole Scherzinger | KARU1737 | KARP3737
Can't Get Over | September | KARU1705 | KARP3705
V.I.P. | Shaun Baker | KARU1717 | KARP3717
Apologize | Timbaland | KARU1667 | KARP3667
Yarabi | Yarabi | KARU1623 | KARP3623
I Amar | Yarabi | KARU1695 | KARP3695
REAL MUSIC są dostępne dla telefonów obsługujących formaty mp3 i amr. Aby pobrać wyślij SMS pod numer 73555 w treści wpisując kod wybranego dzwonka, np: KARU1279
Wykręć kawał znajomemu Zadzwoń *728833
Wykręć kawał znajomemu!
Udawaj obcego mężczyznę, kobietę lub dziecko
Zadzwoń pod *728833
i wybierz głos którym chcesz nawijać
GRY JAVA już od 2,44 zł z VAT
KARJ0884 pod nr 72555 (2,44zł)
KARJ0885 pod nr 72555 (2,44zł)
KARJ0908 pod nr 72555 (2,44zł)
KARJ0913 pod nr 72555 (2,44zł)
KARJ0921 pod nr 72555 (2,44zł)
KARJ10007 pod nr 72555 (2,44zł)
KARJ10017 pod nr 72555 (2,44zł)
CALL OF DUTY 4 MODERN WARFARE
Wyślij KARJ10662 pod numer 79555 (10,98 zł)
Dla telefonów: N0,N1,S3,G4,M2,M3,M5,E3,E5,E7
KARJ10396 pod nr 72555 (2,44zł)
KARJ10380 pod nr 72555 (2,44zł)
KARJ10369 pod nr 72555 (2,44zł)
KARJ10223 pod nr 72555 (2,44zł)
KARJ10134 pod nr 72555 (2,44zł)
KARJ10128 pod nr 72555 (2,44zł)
KARJ10067 pod nr 72555 (2,44zł)
MEDIEVAL TOTAL WAR MOBILE
Wyślij KARJ10664 pod numer 79555 (10,98 zł)
Dla: N0,N1,N2,N4,N5,G4,S3,M2,M3,E3,E5,E7
KARJ10423 pod nr 72555 (2,44zł)
KARJ10425 pod nr 72555 (2,44zł)
KARJ10426 pod nr 72555 (2,44zł)
KARJ10427 pod nr 72555 (2,44zł)
KARJ10466 pod nr 72555 (2,44zł)
KARJ10488 pod nr 72555 (2,44zł)
KARJ10504 pod nr 72555 (2,44zł)
PES 2008 PRO EVOLUTION SOCCER
Wyślij KARJ10649 pod numer 79555 (10,98 zł)
Dla: N0,N1,N2,N4,N5,S3,S7,G4,M2,M5,M6,E3,E5,E7
KARJ10624 pod nr 72555 (2,44zł)
KARJ10625 pod nr 72555 (2,44zł)
KARJ10621 pod nr 72555 (2,44zł)
KARJ10613 pod nr 72555 (2,44zł)
KARJ10611 pod nr 72555 (2,44zł)
KARJ1096 pod nr 72555 (2,44zł)
KARJ1105 pod nr 72555 (2,44zł)
Juiced 2
Wyślij KARJ10606 pod numer 75555 (6,10 zł)
KARJ10296 pod nr 75555 (6,10zł)
N1,N2,N3,N4,N5,S3,S7,S8,M2,M3,M4,M5,M6,E3,E5,E7,G1
KARJ10382 pod nr 75555 (6,10zł)
N1,N6,S3,S8,M2,M3,M5,M6,E3,E5,E7
KARJ10571 pod nr 75555 (6,10zł)
N0,N1,N2,N3,N4,N6,N7,N8,N9,S3,S8,G1,G2,G4,M2,M3,M4,M5,M6,E3,E5,E6,E7
KARJ10574 pod nr 75555 (6,10zł)
N0,N1,N2,N4.N5,N7,N9,S3,S7,S8,S9,G2,M3,M5,M6,E3,E5,E7,A7,A8
KARJ10618 pod nr 75555 (6,10zł)
N0,N1,N2,N5,N9,L1,S8,M2,M3,M4,M5,M6,E3,E5,E7
KARJ10634 pod nr 75555 (6,10zł)
N0,N1,N2,N3,N4,N5,N9,S3,S7,S8,G2,M3,M4,M6,E3,E5,E6,A3,A4,A5,A7
KARJ1185 pod nr 75555 (6,10zł)
N1,N2,N4,N6,S3,S7,S8,M3,M5,E3,E5,E6,G1,H1,H2
Microsoft game studios ENSEMBLE STUDIOS AGE OF EMPIRES III MOBILE
Wyślij KARJ10570 pod numer 75555 (6,10 zł)
Dla telefonów: N0,N1,N2,N4,N5,S3,S3,G4,M2,M3,M5,E3,E5,E7,A7
Przed pobraniem gry upewnij się, że jest ona obsługiwana przez Twój telefon Nokia - N0: 6101,6102,6103,6111,6070,6170; N1: 6230i; N2: 6020, 6021, 6030; N3: 3510i; N4: 3100, 3200, 3300, 5100, 5140, 6100, 6220, 6230, 6610, 6800, 7210, 7250; N5: 6600; N6: 3650, 7650, N-Gage; N7: 3650; N8: 7650; N9: N-Gage; Siemens - S3: M65; S4: S55, SL55, M55; S5: S55, SL55, M55, C60, MC60; S6: C55, M50, MT50; S7: C65; S8: CX65; S9: SX1; Motorola - M2: V220; M3: V300, V500, V525M, V600; M4: C650; M5: V3; M6: E398; M7: T720, T722 SonyEricsson - E3: K300i; E5: K500i,k510i,K310i; E6: T610, T630; E7: K700i,K750i,d750i; E8: P800, P900; Sagem - G1: MyX5-2; G2: MyX-7; G3: MyX-5; G4: My400x,My401x; Samsung - A1: C100; A2: X100; A3: E300; A4: X480; A5: X450; A7: E700; A8: E800, E820; Sharp - H1: GX10; H2: GX20, GX30; LG - L1: C3310
Jak pobrać na telefon? Wyślij SMS-em kod elementu pod wskazany numer. "0" w kodach jest cyfrą Jak wysłać komuś na telefon? Wyślij pod wskazany numer SMS-a w treści wpisując kod elementu, a po spacji 9-cyfrowy numer telefonu. Np. aby wysłać polifonię o kodzie KARP0927 dla numeru 698088XXX, wyślij pod numer 72555 SMS-a o treści: KARP0927 698088XXX Możesz dołączyć też do prezentu krótkie pozdrowienia do 60 znaków, dopisując je po dwukropku, np. KARP0927 698088XXX: To melodia dla Ciebie! Koszt wysłania SMS-a pod numer: 72555 - 2 zł netto/2,44 zł z VAT; 73555 - 3zł netto/3,66zł z VAT; 75555 -5zł netto/6,10zł z VAT; 79555 -9zł netto/10,98zł z VAT. Telefon pod nr *728833 - 2 zł/min (2, 44 zł z VAT/min). Pamiętaj: aby pobrać polifonie, odgłos, real music, tapetę, animację, grę Java lub film, telefon musi mieć prawidłowo skonfigurowane połączenie WAP oraz włączoną opcję odbioru wiadomości sieciowych. Koszt SMS-a nie obejmuje kosztu połączenia z WAP. W przypadku problemów z pobieraniem na telefon wejdź na stronę www.pomoc.papla.pl
Oferta dostępna dla użytkowników telefonów jednej z sieci komórkowych GSM (prowadzących działalność na terenie Polski): Orange, Plus GSM, Era GSM, Play. Regulamin usług dostępny jest na stronie www.papla.pl/pdf/regulamin.pdf. Zamówienie dowolnego elementu jest jednoznaczne z akceptacją regulaminu oraz wyrażeniem zgody na otrzymywanie informacji handlowych dotyczących produktów Avantis.